REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº7 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

EN NOVEDADES...

¡LO MÁS!
Asterix
El Imperio Contraataca
Spiderman
Wrestlemania III
Super Aleste
B.O.B.





SORPRENDENTES GUÍAS PARA...

Another World
Tortugas Ninja IV
Super S.W.I.V.
Crash Dummies
Rockin' Kats
Robocop 3
Jetsons



Especial Trucos

¡LAS CLAVES DEL ÉXITO!

REPORTAJE

Todo sobre Ocean, Elite y Konami

EL FUTURO ES DE LOS GRANDES



The Addams Pugsley's Scavenger Hunt

¡ESCALOFRIANTE!



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector: J. Carlos García
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, David García, A. Dos Santos, J.A. Gallego, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº7
JUNIO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

Los «Super Stars»





... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:





Editorial

Este mes hemos preparado un número escalofriante. Tan terrorífico y divertido como la familia que ocupa nuestra portada: los Addams. Junto a ellos, nos hacemos eco de los últimos proyectos que ya han puesto en marcha las compañías más grandes que trabajan para Nintendo: Ocean, Elite y Konami. Tres máquinas de jugar y hacer juegos que demuestran a las claras lo que saben hacer cuando se ponen.

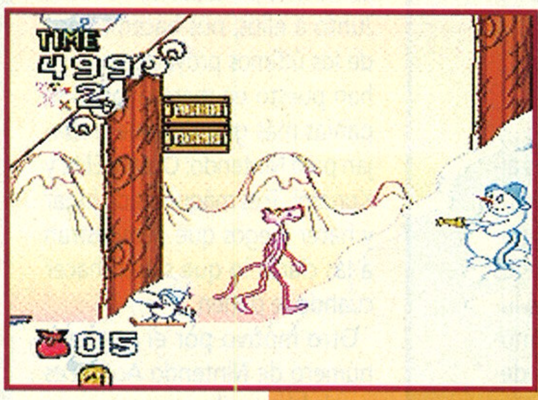
Otro motivo por el que este número de Nintendo Acción es escalofriante: llevamos un especial de trucos que os va a dejar alucinados. Hemos batido records de búsqueda y captura de claves y passwords con el objetivo de que los cartuchos más difíciles dejen de fastidiar y descubran todo lo que esconden dentro. No está mal para un solo mes, ¿verdad?

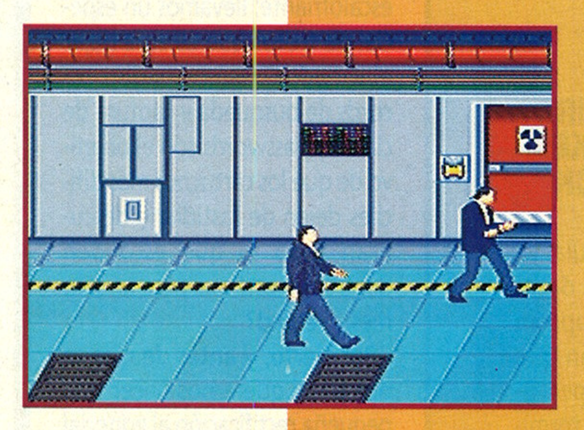
Por cierto, y antes de que se nos pase, queremos hacer una pequeña rectificación al editorial del número anterior. En él apuntábamos como seria posibilidad el hecho de que Nintendo se estableciera por su cuenta en España. Sin embargo, transcurrido más de un mes, todavía existen dudas de que ésto se vaya a producir.

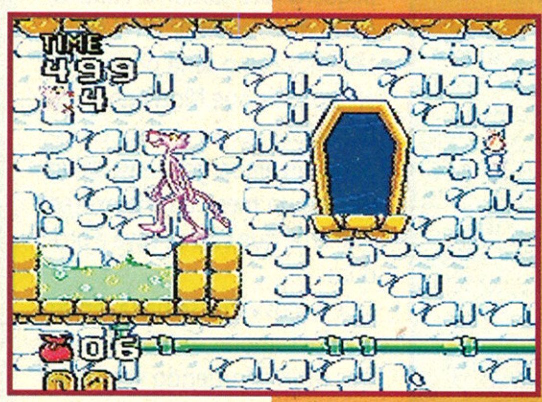
Llevamos varias semanas en las que los rumores se suceden uno tras otro, ofreciendo versiones completamente contradictorias sobre el tema. Todo ello nos ha obligado a dejar de hacernos eco de cualquier tipo de comentario hasta que Nintendo se manifieste oficialmente al respecto.

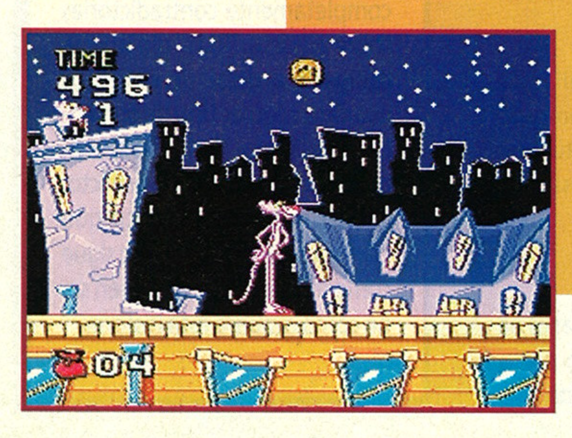
Hasta entonces, lo único que podemos decir es que todo sigue como estaba. Pero... ¿alguién sabe cómo acabará esta historia?

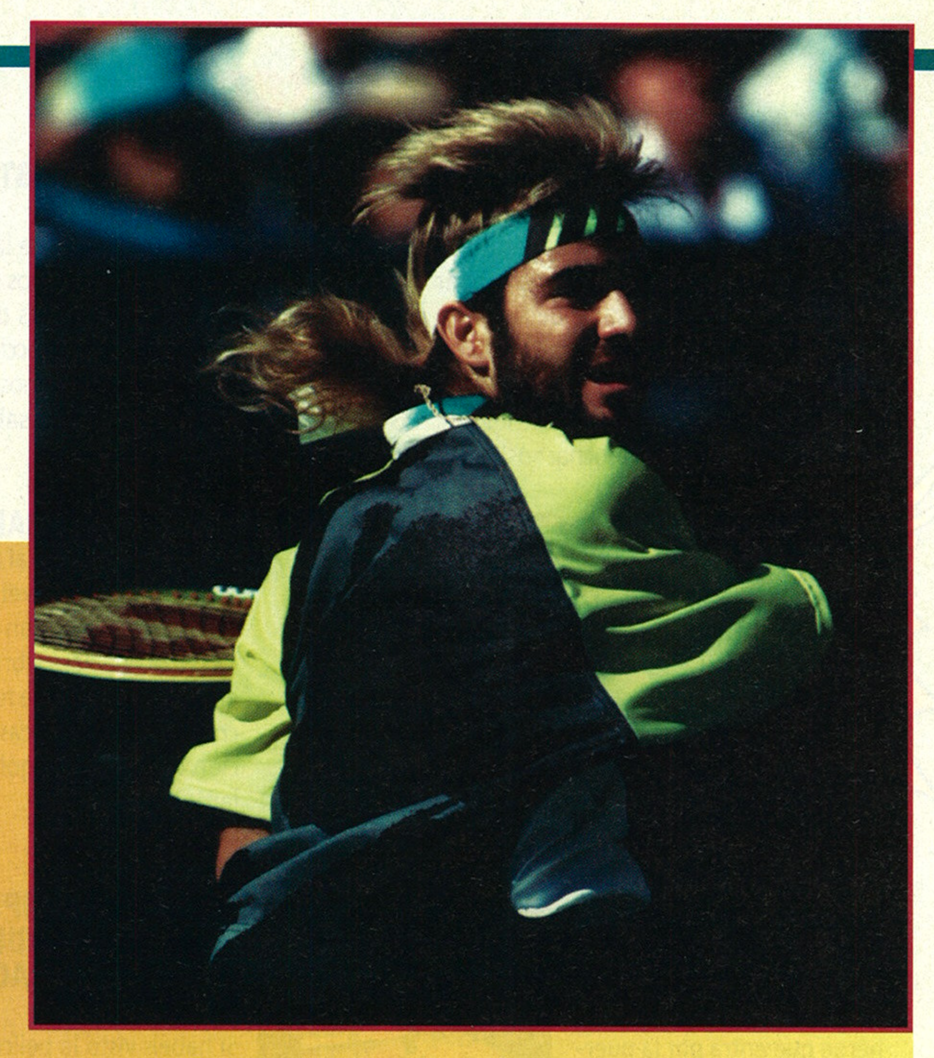












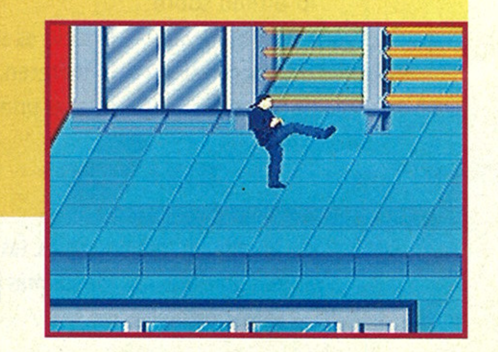
TECMAGIK, ENTRE LA ILUSIÓN Y LA REALIDAD

Tal y como avanzábamos en nuestro reportaje sobre el E.C.T.S., Tecmagik comienza su andadura por el mundo Nintendo. **Su relaciones públicas, Greg Baverstock, visitó nuestra redacción** y nos avanzó cuáles van a ser los títulos más prometedores que se lanzarán a finales de año yque serán distribuidos en España por la compañía Columbia Tristar Home Video.

En primer lugar, pudimos contemplar **«Pink Panther»**, o lo que es lo mismo, la célebre Pantera Rosa convertida en chips. Se trata de un juego de plataformas, salpicado por el buen humor de ese fenómeno social creado por Friz Freleng y David DePatie. Los personajes que acompañan a este monstruo en la serie (como el narizotas gafe) y la música que tantas veces hemos tarareado, estarán naturalmente presentes en el cartucho. Por lo que hemos visto, se presagia un auténtico bombazo de tamaño descomunal.

También pudimos asombrarnos con las primeras imágenes del **«Steven Seagal»**, un beat-em'up arrasador que pretende conquistarnos por vía de la animación. Los programadores de Tecmagik **han digitalizado cada uno de los movimientos del actor, logrando unos efectos increíblemente realistas** y «bastante parecidos a los del Flashback», que dijo Greg.

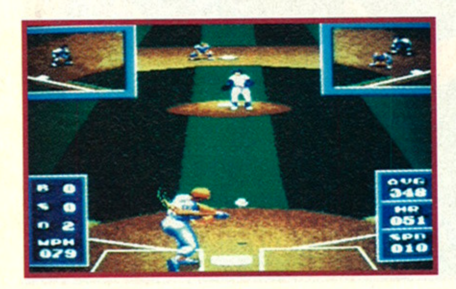
Para finalizar, un avance. **Está en plena concepción el «Andre Agassi Tennis»**, un cartucho del que se espera muchísimo. Y con razón...



MINDSCAPE, A PICOTAZOS CON NINTENDO

Ya podéis ir preparando todos los ungüentos y bálsamos que conozcáis, porque el **pollo más marchoso de la historia** de las consolas está a punto de aparecer en los tres formatos de Nintendo, empezando por Game Boy, siguiendo por N.E.S y acabando en el gallinero de los 16 bits. Se trata del esperado **Alfred Chicken**, un "pollastre" que no se conforma con vivir siempre encerrado en su corral. ¡Ya lo comprobaréis vosotros mismos!.

Picotazos aparte, Mindscape os obsequiará dentro de muy poco con una buena ración de **alta cocina en Pierre le Chef**, un "sabroso" cartucho



que los usuarios de Super Nintendo y Game Boy podréis degustar a la vuelta del verano. Su protagonista es una especie de **Arguiñano francés**, que se las ve y se las desea para conseguir los ingredientes que necesita para sus magníficas recetas. Su principal enemigo es el envidioso Le Chef Noir, un cocinero fracasado que se empeña en arruinar los planes de nuestro "gourmet", a lo largo de 48 niveles de plataformas y 6 países distintos.

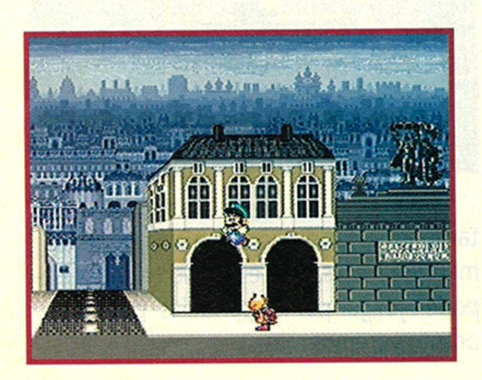
En este mismo género pero con un tema totalmente distinto llegará a

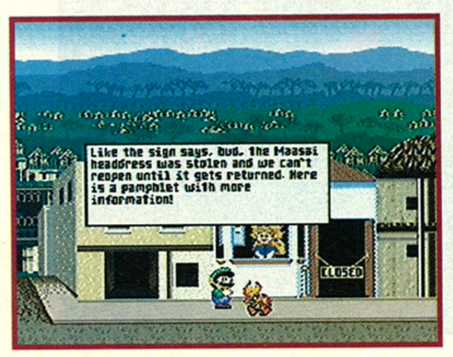


vuestra Game Boy **Fire-fighter, un juego para héroes de la manguera y el extintor**. En él tendréis que apagar el incendio que asola vuestra ciudad. ¡Malditos pirómanos!

Si preferís diversiones un poco más "sanas", os recomendamos **Cal Ripken Jr. Baseball**, un juego que lleva la firma del jugador más valioso de 1.991 en la liga U.S.A. de béisbol. Si alguno de vosotros es un "yanqui" empedernido, disfrutará como un enano de todas las opciones de este cartucho de Super Nintendo.

Y ya, como remate final, permaneced atentos a la llegada de **Mario is Missing** para Super Nintendo. Una nueva propuesta en forma de cartucho que **combina la diversión y la enseñanza** y que tiene como protagonista a un Luigi experto en geografía. Veréis, resulta que Mario se ha perdido y hay que hacer todo los posible por encontrarle. Y eso supone recorrer 19 países, recoger un montón de tesoros y, de paso, aprender algo del mundo, que ya iba siendo hora.





1,2,3...ACCIÓN

By the Scope

• En respuesta al Street Fighter II Champion Edition para Mega Drive, Capcom acaba de anunciar el lanzamiento de **una segunda versión del clásico de lucha para los 16 bits de Nintendo**. Esta entrega verá la luz probablemente a lo largo del próximo verano en Japón, y tendrá las mismas características que la versión Turbo de los arcades (se podrán elegir jefes, ondas vitales aéreas, en diagonal...). Con un poco de suerte, en Europa podremos disponer del SF2 Turbo a finales de año.

• Próximamente vamos a poder disfrutar de **todas las aventuras de Mario Bros en el cerebro de la bestia. Super Mario Collection** será el nombre de un nuevo cartucho que versionará las **tres entregas de Mario en 8 bits distribuidas en España** más una que sólo vio la luz en Japón. Aún no se sabe con certeza si los gráficos y sonidos van a ser mejorados.

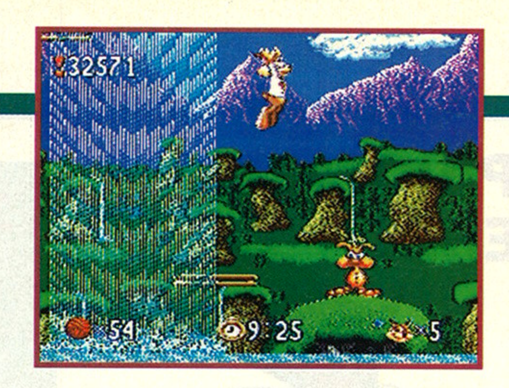
• Cuando aquí todavía no contamos con el Fatal Fury de Super Nintendo, en Japón acaba de salir a la venta la segunda parte de la popular recreativa. Nada menos que **16 megas avalan esta última creación de Takara**. Ahora, se presenta una duda: ¿llegará a España antes del año 2000?

• Tenemos que anunciaros la próxima aparición en Super Nintendo de la única recreativa que puede hacer sombra al Street Fighter II: **Art of Fighting**. Por el momento sólo sabemos que tendrá **16 megas y que no echaréis de menos el zoom de acercamiento y alejamiento** que tanto asombró a los fans de los puñetazos.

• El **Multitap**, ese periférico de Hudson que permite la participación simultánea de cuatro jugadores, cuenta con dos nuevos cartuchos compatibles: **Super Family Tennis de Namco, y Super Soccer 2 de Human**.

• The Legend of Zelda va a salir para Game Boy. Su nombre completo será **The Legend of Zelda- Link's Awakening-**, y tendrá nada menos que 4 megas, cifra que sólo alcanzó Super Mario Land 2. ¿Cuándo en España? Probablemente, y si el Dios japonés quiere, a finales de este año.

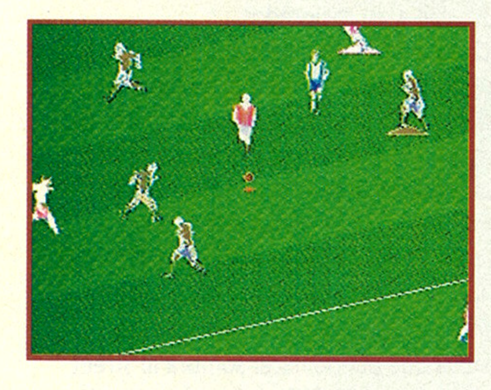






ARCADIA DISTRIBUIRÁ LOS CARTUCHOS DE ACCOLADE

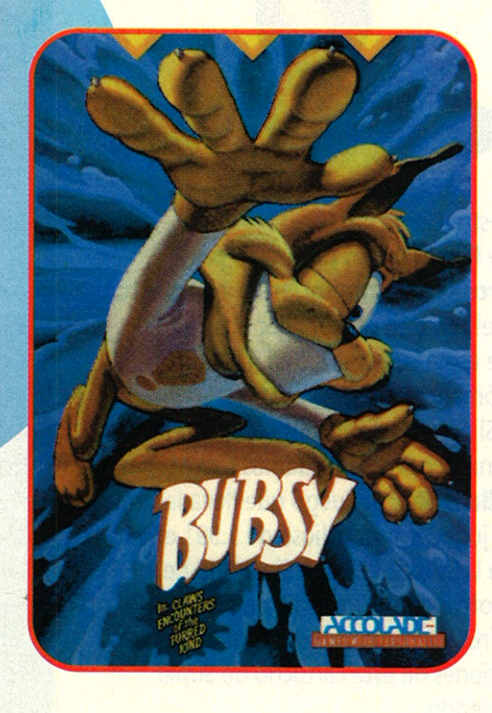
Arcadia es una compañía que acaba de unirse al mundo de las distribuidoras de videojuegos. Y la verdad es que no ha podido empezar en este competido sector con mejor pie. Entre sus manos cuentan ya con licencias tan jugosas como **Ocean, Acclaim y, a partir de ya, Accolade**. El mismo presidente de la casa americana de software, Tim Christian, estuvo en nuestra redacción no sólo para confirmarnos su acuerdo con Arcadia, sino para adelantar



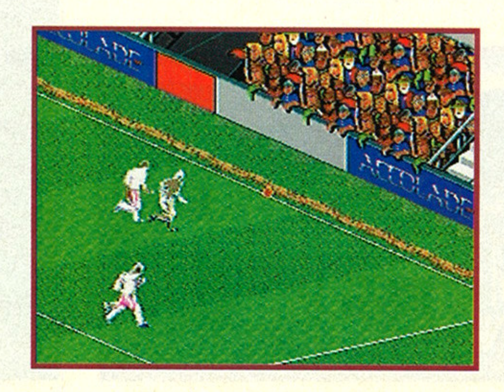
nuevos productos y opinar sobre nuestro cada vez más potente mercado.

Como todos vosotros sabréis, últimamente se está hablando mucho de **Accolade porque ha sido la compañía que ha dado vida Bubsy**, un gato que promete rivalizar con cualquier mascota

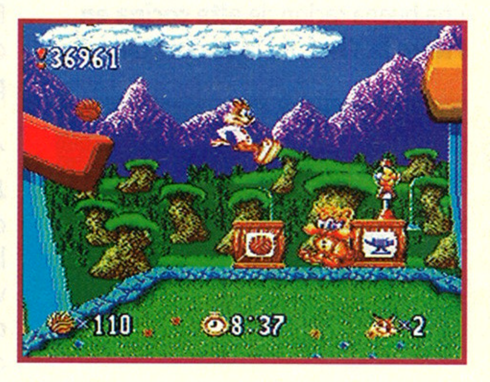




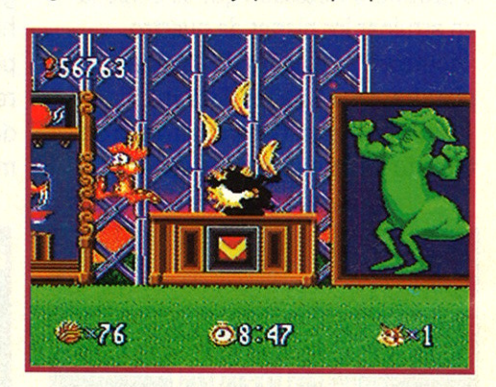
por su rapidez, gracejo y simpatía. Pues bien, Christian confirmó los rumores acerca de que la **licencia de ese juego para la súper de 16 bits había sido vendida a Nintendo**. Para el presidente de Accolade,sin embargo, este acuerdo no supondrá ninguna alteración en la distribución del juego, sino todo lo contrario, ya que lo que se ha pretendido es que **Bubsy llegue a los europeos de una forma más fluída y eficaz**. Por cierto, en Septiembre es muy probable que por fin contemos con él.



En otro orden de cosas, Accolade tiene en marcha **dos nuevos cartuchos** para Super Nintendo. El primero de ellos podréis verlo en nuestra sección de Trailer. Se trata de **Warpspeed**, un simulador de combate espacial bastante majete. El segundo, ¡ay, el segundo! aún no tiene nombre definitivo pero **llevará en su**



título la mágica palabra Pelé. Aunque seguro que ya lo habréis adivinado, este cartuchito de Pelé será de fútbol, claro, pero abordará el deporte rey desde un punto de vista diferente. No, no raro, sino distinto por lo que se refiere a su técnica. Resulta que Accolade ha apostado por la digitalización total y, por lo que parece,



tanto los jugadores como el campo serán más que reales. Aún está sólo en pañales -podéis juzgar por las pantallas- pero muy pronto veremos más.

EL IMPERIO CONTRAATACA
La aventura continúa con todos los ingredientes: Hoth el planeta helado, Dagobah el cenagoso, la ciudad minera de Bespin, Skywalker, Yoda, la banda sonora... y el maligno Darth Vader siempre en la sombra.



F-15 STRIKE EAGLE
Misiones cada vez más peligrosas vivirás desde la pantalla de tu Gameboy: bombardeos, salvamentos de poblaciones o de pilotos en alta mar, luchas cara a cara con otros cazas... ¡Todo un simulador en tu bolsillo!



CRASH DUMMIES
Cinco pruebas y un destino: conseguir dinero para que estos simpáticos muñecos puedan vivir como seres humanos. Un trabajo acrobático, la prueba del parachoques de aire, un test en las pistas de esquí, una fábrica de bombas y un centro de control de misiles. Ponte el cinturón... ¡y arranca ya!
Para 1 ó 2 jugadores.

AGÁRRALOS COMO PUEDAS



JOE & MAC CAVEMAN NINJA
Hace un millón de años que no te enfrentabas con nada parecido. Unos gráficos para dejarte de piedra rodeado de monstruos trogloditicos tamaño dinosaurio. Y ante todo, jugabilidad imbatible.

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Descubrimos todo sobre los proyectos de Ocean, Elite y Konami para Nintendo.

EL FUTURO ES DE LOS GRANDES

El sueño se hizo realidad. Las mejores compañías que hoy por hoy trabajan para Nintendo hablaron de sus nuevos proyectos y esta revista tomó buena nota. Ahora estamos en condiciones de adelantar qué es lo que estos grandes nos tienen preparados para los mesecitos que vienen, y dejaros alucinados.

Están en marcha. Los grandes ya han empezado la temporada y no hay alma que los pueda parar. **Son la élite de este mundo de juegos** y no piensan perder ni un segundo en demostrarlo. En este reportaje vamos a dar **un repaso a lo que tienen pensado, a lo que ya han hecho y a lo que llevan entre manos las tres poderosas de Nintendo: Ocean, Elite y Konami**. Tres «third parties» -licenciatarios en nuestra lengua- de auténtico lujo, que nos da en la nariz que van a tirar la casa por la ventana.

Más, de las mejores

Pero no serán los únicos. Si abrís un poco las miras y dejáis a un ladito los tres buques insignias, observaréis un panorama bastante esperanzador de compañías y videojuegos. Aprovechando que esto es una simple entradilla y que sabemos que ni Ocean, ni Elite ni Konami se van a enfadar porque les cite, lo cierto es que empieza a haber ya casas de software verdaderamente comprometidas con Nintendo. Ahí tenéis a **Gremlin**, que está a punto de soltar su maravilloso **Nigel Mansell F-1 GP** para las tres de la familia, a **Capcom**, que se está batiendo el cobre con **el Game Boy** y que ha sido capaz de dar cartuchos como Street Fighter II, a **Mindscape**, que empieza a meterse en el mundo del mascoteo con **Alfred Chiken**, a Tecmagik, que ha dado el gran salto con una línea de productos que incluye la **Pantera Rosa y una saga de Steven Seagal**, a... Bien, ¿para qué seguir? Si luego nos va a dar rabia dejarlas fuera... Pero bueno, centrémonos en lo que interesa, por ahora, y vamos a dar **caña a los mejores lanzamientos de los tres más fuertes**. En las siguientes páginas, todo sobre todos. **No os lo perdáis**.

OCEAN La compañía inglesa, en línea ascendente



La nueva temporada de Ocean está planificada con gusto y con una clara tendencia al éxito. Dominada por títulos cinematográficos y una segunda parte terrorífica de un crack llamado Addams Family, la lista de lanzamientos de estos ingleses se presenta completamente arrasadora.

PARA CINÉFILOS CON CLASE

Lo último, ultimísimo que está llevando a cabo la casa inglesa no quiere salirse **ni de la marcada línea de prestigio habitual ni, por supuesto, de la tradicional visión cinematográfica** del videojuego. Lo último que tiene entre manos Ocean se llama **Jurassic Park**, es la conversión a Nintendo del best-seller de dinosáurios de Michael Crichton y de la



Arma Letal (N.E.S.)

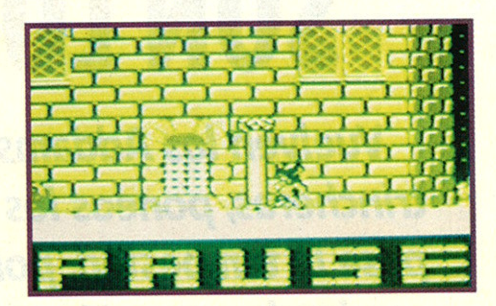
posterior adaptación a cine de **Steven Spielberg**. **Jurassic Park saldrá en los tres formatos Nintendo**. Posiblemente empezará sobre los 16 bits y luego le tocará el turno a la de N.E.S. Ambos cartuchos -de Game Boy no sabemos aún demasiado- **serán completamente diferentes**. En los 16 bits se ha jugado con la **perspectiva frontal para ofrecer situaciones realistas** entre el arcade y la simulación. **Escenarios tridimensionales y algo de realidad virtual** han sido los factores predominantes en su estructura. Sobre los **8 bits** se ha procurado hacer un **juego más juego**, es decir, más tirando al arcade de dinosaurios con **formato Zelda o DragonBall N.E.S.** que a la simulación.

Pero las historias de Ocean no acaban ahí. Antes del parque genético están a punto de lanzarse unos cuantos titulillos de reconocido prestigio. **Cool World**, la versión Nintendo de la peli de Kim Basinger, se estrenará muy pronto en **16 bits y, alucinad, Game Boy**. Será emocionante buscarse la vida entre un mundo de dibus malvados. **Arma Letal, Super James Pond y Los Intocables** andan también a la que salta. Y muy pronto sabremos todo sobre ellos.

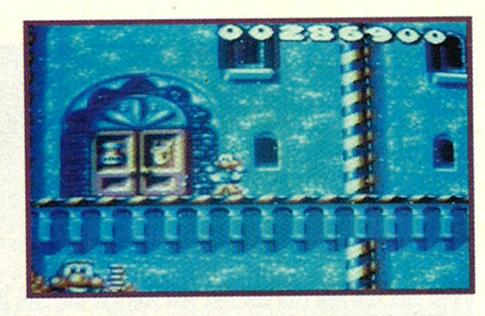




Mr. Nutz (Super Nintendo)



James Pond (Game Boy)



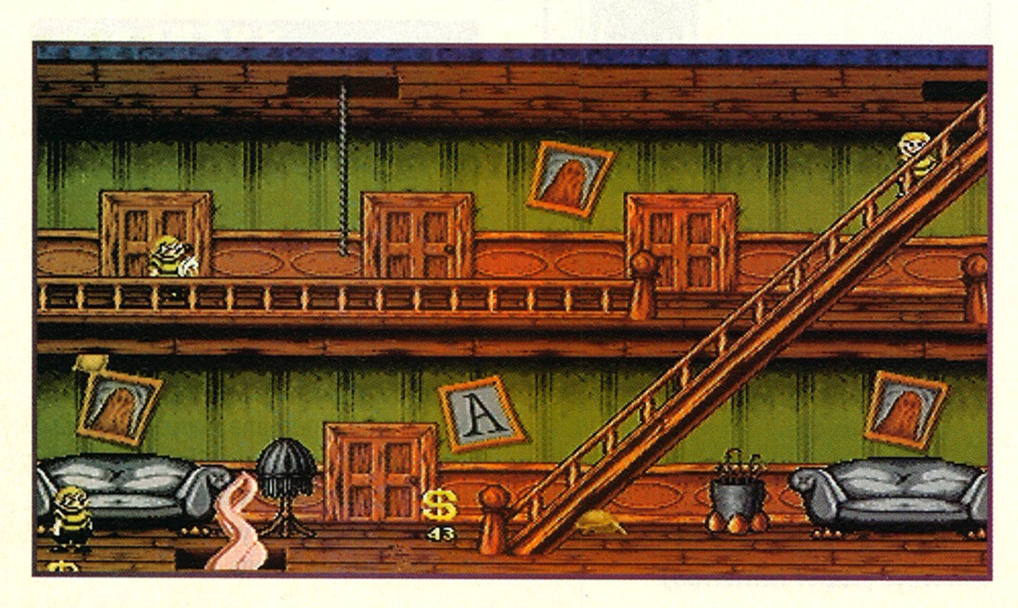
James Pond (Super Nintendo)

Terminamos este primer vistazo a Ocean, apuntando una mascota que va a hacer de rabiar a Mario. **Se trata de Mr. Nutz, una simpática ardilla** que utiliza su cola en plan arma y que, de momento, sólo veremos en 16 bits. Pronto, más.



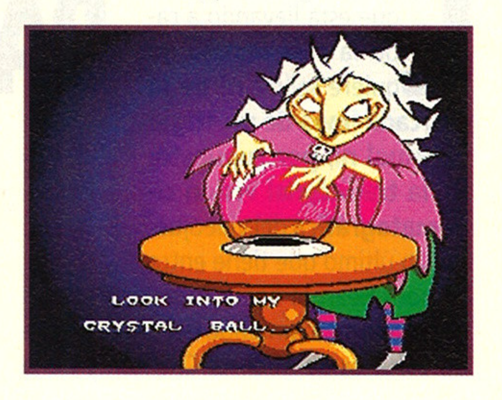
LOS ADDAMS SON LOS REYES

Vuelven los Addams, chicos. Preparad las trincheras, poneos los cascos y esperad a que pase la tempestad, porque a este clan no hay quien le pare. ¡Y es que están locos, locos!



El **regreso familiar** pierde al Sr. Gomez y gana a **Pugsley**, es decir, que trae cambio en los papeles de protagonista. El bigotudo con el traje a rayas se retira a descansar para que un simpático **regordete con hábito de girar 180º la cabeza**, pueda lucir sus habilidades. Pero hay más cambios. Lo que en la primera parte **era un arcade de plataformas con gráficos** depuradísimos y una magnífica puesta en escena, se convierte ahora en una **gigantesca aventura en la que se dan cita todos los estilos de crear videojuegos**.

Ocean no ha querido dejar pasar la oportunidad que le brindaba un título de tanto prestigio. **Mejorar era difícil, pero no imposible**. A escenarios perfectos, escenarios perfectos y encima graciosos, a mo-



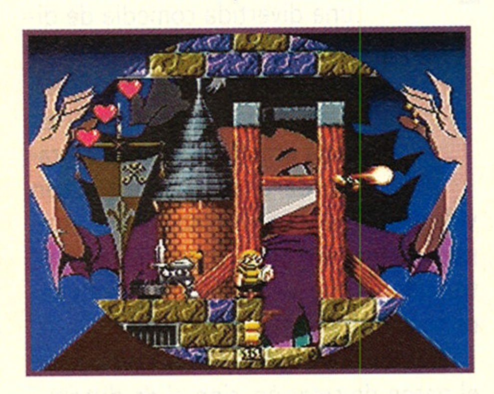
vimientos increíbles, lo mismo pero con efectos potenciados, a dificultad en los saltos, idem de idem, sólo que además carga de videoaventura, más plataformas y mucho interés por ajustar las complicaciones. No hay nada inmejorable.

Mis Addams favoritos

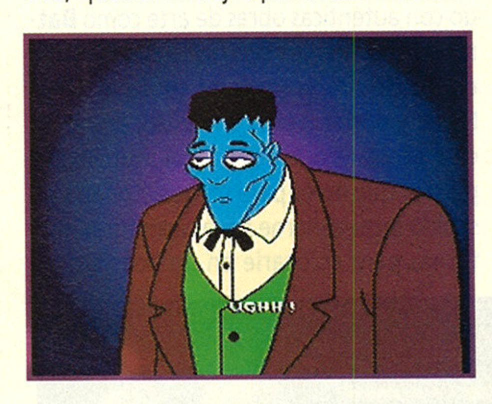
La última **peripecia de los Gómez se llama Pugsley´s Scavenger Hunt**. Se desarrolla a lo **largo de seis enormes niveles en los que puertas y más puertas marcan sus correspondientes subfases**, y tiene una vocación enorme



por poner las cosas difíciles. Su argumento se resume más o menos así: **Wednesday, que es una niña muy mala, ha escondido cinco objetos maravillosos** a lo largo y ancho de la enorme mansión. Y Pugsley, que sabe que son mágicos, debe ir en su busca desesperadamente.



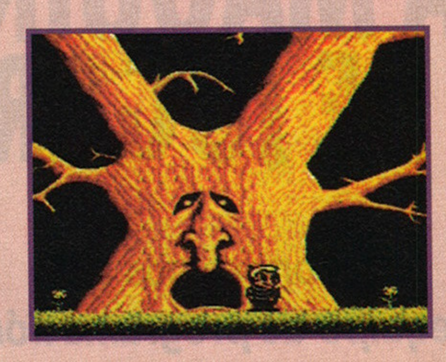
La mansión de los Addams es, más que nunca, una casa de locos. Ni una sóla de las habitaciones de que se compone, continen algo normal: Un baño lleno de pompas de jabón gigantes, un laboratorio para gigantes de Gulliver, una bola mágica llena de soldados del medievo y guillotinas. Pero una **locura razonada, porque al desgaste imaginativo le ha seguido un desgaste técnico inconmensurable**. Empezando por los **gráficos**, que son dibujos perfectamente animados, y terminando por los majestuosos **movimientos, que incluyen mil tipos de scrolles**, no encontraréis un solo pixel en este juego que no **haya sido cuidado, revisado y rentabilizado**. Así es la ley de los fuertes. **Primero la calidad y luego la calidad.**

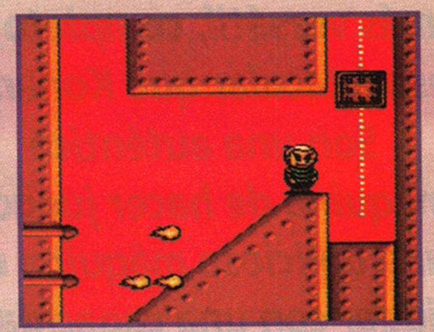


Addams 2 sólo falla en una cosa: **es demasiado difícil**. Mezcla toda la complicación del acceso a plataformas con la normal en una videoaventura. El nuevo público lo agradecerá. Es una forma diferente de ver los juegos de plataformas.

Versión N.E.S.

EL MISMO NOMBRE, DISTINTO JUEGO





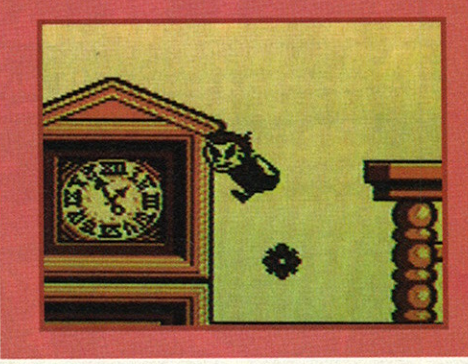
La versión 8 bits de este monstruo de juego ha sido **diseñada por el mismo equipo que da vida a los Gómez 2** de Super Nintendo, excepto el guionista. Será por eso que el **nivel de calidad que alcanza** el señorito Pugsley en N.E.S. es **soberbio y será por eso, por lo del cambio de guionista, que nuestro héroe se dedica ahora a la búsqueda y captura de los miembros de la familia desaparecidos** a través de un arcade de plataformas que se olvida de la complejidad de la versión grande. En todo caso, se ha **tenido muy en cuenta lo que exigen los usuarios de N.E.S.** El esquema **laberíntico y de plataformas** está muy cerca de los requerimientos del jugón de 8 bits, y los **colores, gráficos y movimientos** utilizados serán **capaces de satisfacer al más exigente.**

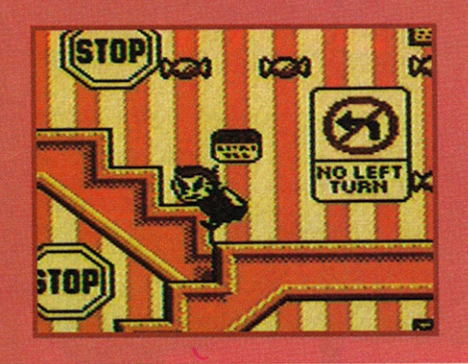
Versión Game Boy

MÁS JUGABLE, MÁS GRACIOSO, MÁS ADDAMS

La versión portátil de la aventura de Pugsley **retoma el argumento de los 8 bits y coloca al rubio monstruito en situación de buscar** a la familia perdida. Se **vuelven a potenciar las plataformas** y se opta por el **detalle gracioso y simpático, olvidándose de la aventura y la línea compleja de escenarios**.

El Pugsley de Game Boy sigue, no obstante, las **directrices de sus hermanos mayores en cuanto a jugabilidad y poder de convicción**, al mismo tiempo que mantiene la oferta de **items, money, efectos de sonido, power ups y bonus con que se nos deleitaba en la Super**. Seguiremos informando.





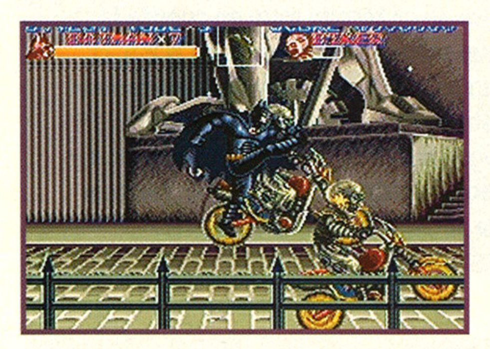
KONAMI Cuando los maestros hablan, el resto calla

LA MÁQUINA DE JUGAR

No conocemos a un equipo de programación más versátil, completo y espectacular que Konami. Son una auténtica máquina de hacer juegos, una deliciosa máquina de jugar con una capacidad increíble para sorprender.

No sabemos quién ha hecho más por quién: Si Super Nintendo por Konami o Konami por Super Nintendo. Cada uno habrá puesto su granito de arena, pero lo que es indiscutible es que **uno sin el otro y el otro sin el uno, hoy ninguno de los dos sería nada**.

Para que os hagáis una idea, su primer desembarco en España fue ni más ni menos que **Super Castlevania IV**, uno de los cartuchos más laureados de todos los tiempos. De hecho ocupó las primeras pla-



Batman Returns (Super Nintendo)

zas en el lanzamiento a nivel nacional de la Super Nintendo. Empezaron bien, sí, pero no se durmieron. Lo próximo que pudieron ver nuestros ojitos fue el **crack Turtles IV**. Luego, y casi simultáneamente, la comedia **Parodius y el exótico Axelay**, un cartucho que aprovechaba el modo 7 hasta sus últimas consecuencias. Simplemente **enloquecedor**. Más tarde llegaron **Prince of Persia y Tiny Toon Adventures**, una divertida comedia de dibus pasada íntegramente a 16 bits, de la que el propio Spielberg -padre de los bichos- estaría orgulloso. Reunía la gracia de unos personajes con vida propia, la magia de saber hacer escenarios llenos de color y la astucia de construir juegos con juegos dentro, juegos para no aburrirse jamás.

Tras los Tiny llegó el parón. Pero no, no el parón de creación, sino el de distribu-





ción. Konami sigue trabajando y triunfando con auténticas obras de arte como **Batman Returns, un cartucho demoledor capaz de dar sopas con onda al Final Fight y súper héroe incluido**. En Japón está arrasando la vuelta del murciélago pero es que no es para menos. Konami ha sabido sacar al héroe de las aventuras nocturnas para colocarle en un beat´em up

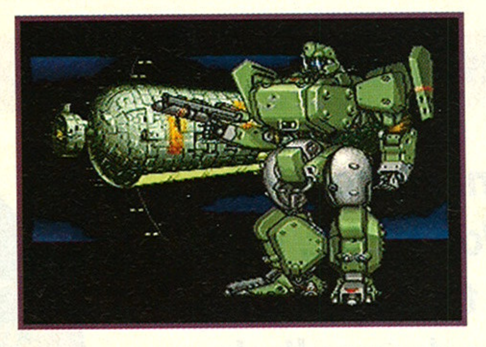


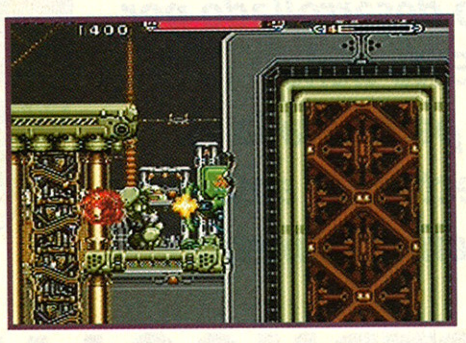

Zen (Game boy)

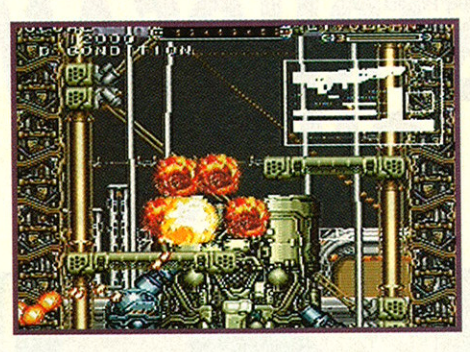
fantástico, **inundado de sprites, algo de oscuridad y animaciones de lujo.**

Batman se apoya sobre **una placa de 16 megas** a la que saca el máximo rendimiento. Desconocemos si está programado el lanzamiento de este cartucho en España, pero rogamos encarecidamente a quién corresponda que lo haga, y pronto. Y que tenga también en cuenta una **maravilla que anda por ahí y que se llama Cybernator**, porque es una de las cosas más espectaculares que podrán ver nuestras Super Nintendo.

Cybernator es el nombre de un soldado metálico entrenado para luchar.

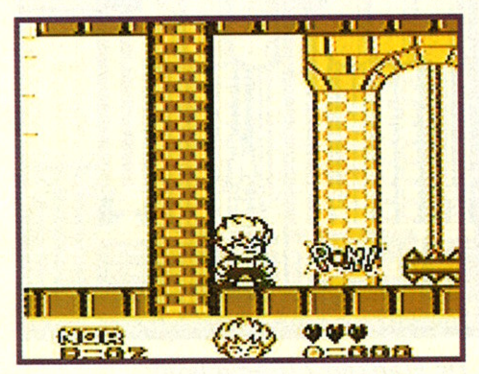


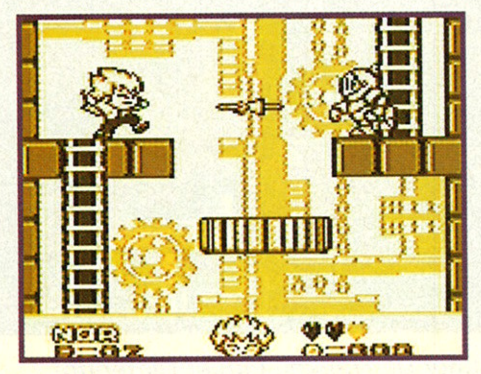




Cybernator (Super Nintendo)

Parece que fuerzas extrañas se quieren adueñar de la Tierra y de su petróleo y sólo hay una máquina, que no hombre, capaz de hacer entrar en razón a esos energúmenos. Total, **una pasada de cartucho que va a dejar patidifuso a más de uno. Tanto o más que el sugerente Pop & Twin Bee**, un matamarcianos alucinante dominado por el sentido del humor, los enemigos rocambolescos y los escenarios más rutilantes de la programación actual. Que los traigan, que los traigan, por favor.





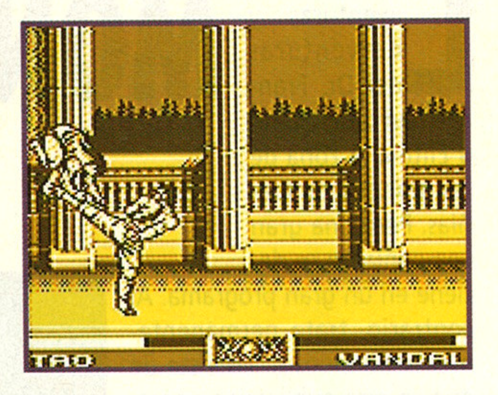
Kid Dracula (Game boy)

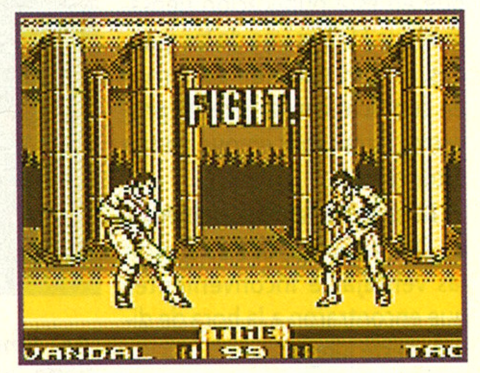
Konami es portátil

Pero el idilio entre Konami y Nintendo no termina en los 16 bits. En absoluto. De hecho tanto los **Tiny Toon como Prince of Persia** han aprovechado su tirón famoso para salir tanto en N.E.S. como en Game Boy. Ah! ¿que queréis oir y ver cosas nuevas? Bueno, pues seguid leyendo.

La segunda parte de los **Tiny Toon -¡toma ya!- acaba de salir en los Estados Unidos en su versión N.E.S. Se llama Trouble in Wackyland** y vuelve a recuperar la figura simpaticona de unos héroes de tele súper divertidos.

Más cosas. No os perdáis un cartuchito de Game Boy llamado **Kid Dracula**, que es de vampiros chiquitajos y va a dar mucho que hablar. Se trata de un juego de **plataformas al viejo estilo**, capitaneado por un singular vampirín que debe hacer una serie de cosillas para recuperar a unos amigos.





Raging Fighter (Game boy)

La racha Game Boy de Konami se completa con dos grandes juegos. El primero será **Zen**, un arcade ecológico en el que nuestro protagonista deberá hacer frente a la contaminación terráquea. Y el segundo será **Raging Fighter**, una **gozada de lucha en plan Street Fighter II** con los contendientes más enormes y mejor animados que una portátil podrá ver.

ELITE **Entrevistamos a Gavin Cheshire, jefe de proyecto de Elite**

Elite es tanto para Dr. Franken, como Dr. Franken para Elite. Ni su Joe & Mac, ni su Might & Magic han hecho tanto por Elite como este simpático juego desarrollado por MotiveTime. Sí, es cierto, Elite tiene preparados lanzamientos, pero será la segunda parte de su proyecto más ambicioso la que le lance a la fama definitivamente.

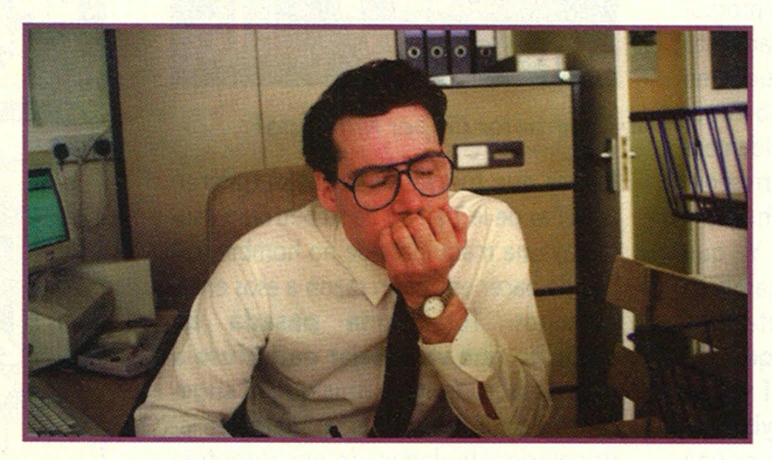


MONSTRUOSAMENTE BUENOS

Lo dicho. Las aventuras y desventuras del Dr. Franken han catapultado a Elite a la zona de las grandes compañías. Pero una gran compañía no se detiene en un gran programa. Al contrario, trata permanentemente de innovar. En vista de que en esta publicación pensamos que Elite es una de las grandes, hemos decidido ponernos en contacto con su jefe de proyectos para saber en qué andan estos chicos.

Nintendo Acción: Hablemos de Dr. Franken. ¿Cuáles fueron las ventajas e inconvenientes que encontraron a la hora de diseñar este juego?

Gavin Cheshire: *La principal ventaja que encontramos fue el hecho de que Dr. Franken se proyectó para Game Boy desde el primer momento. Los programadores tuvieron en cuenta todas las virtudes y defectos de este formato lo que, unido al tiempo que se tardó en desarrollar, vino a asegurar un cierto nivel de éxito.*

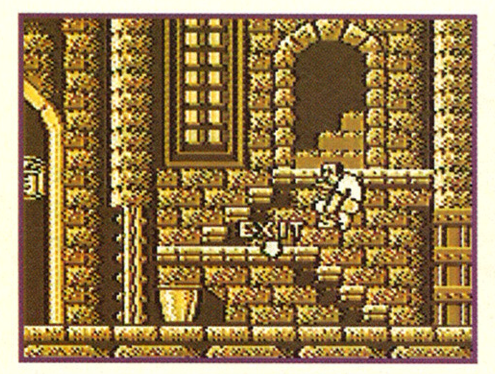


Ahí tenéis a un hombre preocupado, a un hombre muy liado, a un hombre que organiza, controla y encima se encarga de atender las entrevistas. El es Gavin Cheshire.

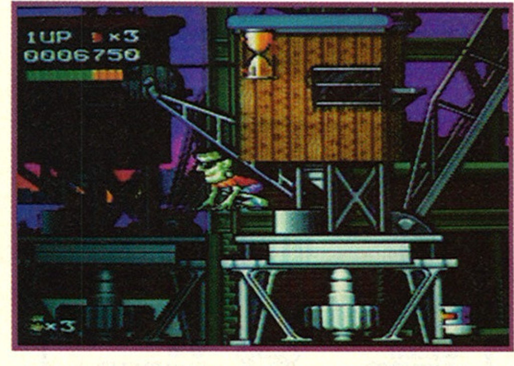
NA: Por curiosidad, ¿en quién se basaron a la hora de diseñar el personaje de Dr. Franken?

GC: *El personaje del juego está basado en las representaciones cómicas de Frankenstein. Éstas fueron realizadas en los años 40 y 50 y posteriormente reflejadas en las películas de serie B.*

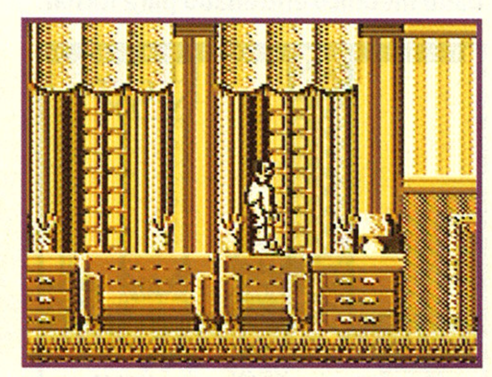
NA: Vayamos a por el futuro. ¿Quién se ha encargando de programar Dr. Franken 2 y con qué estilo se ha diseñado?



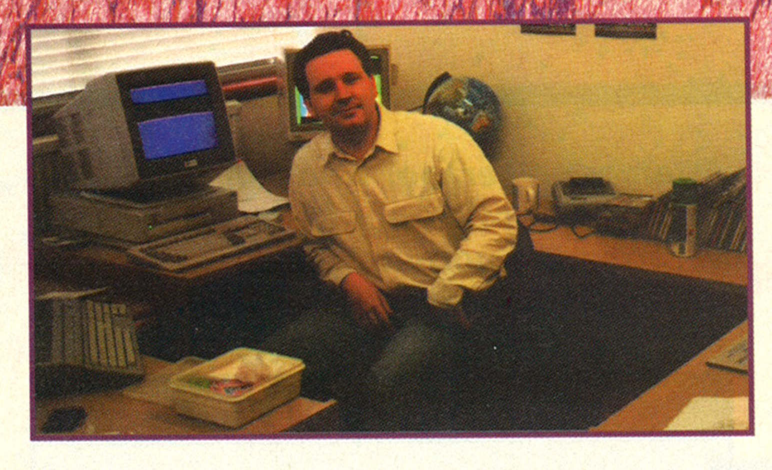
Dr. Franken 2 (Game boy)



Super Dr. Franken (Super Nintendo)



Dr. Franken 2 (Game boy)



El es Dave Percival, «Percy» para los «friends». Es un artista gráfico consumado que asegura haber perdido la cuenta del número de programas en que ha participado.

GC: *Dr. Franken 2 ha sido diseñado por el mismo equipo que se encargó de la primera versión y todo está preparado para que salga al mercado en Otoño. Se compone de 7 escenarios completamente nuevos y 140 salas diferentes, en 12 edificios. Hay seis grandes zonas con un scroll al estilo arcade, además de sprites nítidos y bien definidos. Respecto al estilo, Dr. Franken 2 está llamado a ser el juego de plataformas del futuro.*

NA: ¿En qué estado se encuentra la versión Super Nintendo de Dr. Franken? ¿Cómo será?

GC: *Super Dr. Franken tendrá la misma técnica de juego que su equivalente en portátil, sólo que con todas las ventajas de la Super Nintendo. Se encuentra en sus primeras etapas, si tenemos en cuenta todos los elementos que está previsto introducir en ella. Actualmente tiene 18 niveles de juego, además de fases ocultas de bonus. Le falta entre un 60% y un 70% para su finalización.*

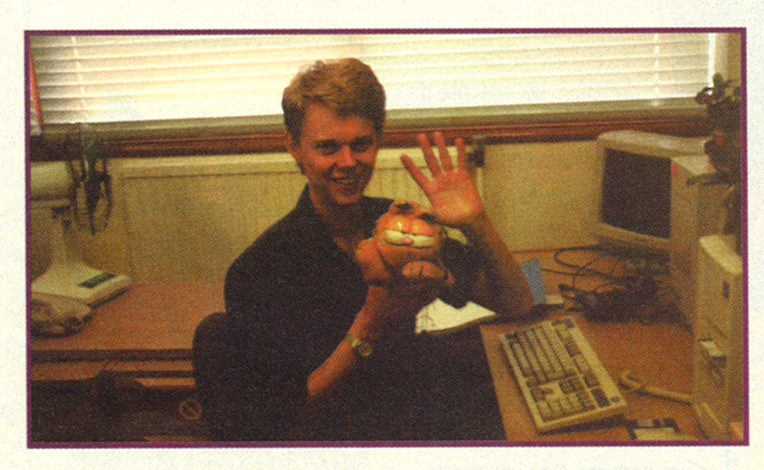
NA: ¿Están ya trabajando en la tercera parte de Dr. Franken?

GC: *Sí, ya se está trabajando en la tercera parte de Dr. Franken para Game Boy, y se tiene previsto sacarlo en diciembre.*

NA: ¿Habrá también una versión Dr. Franken para N.E.S?

GC: *Sí. Además está en un 95% de su realización total y ya se puede decir que será un estilo al de Game Boy.*

Se nos quedan cosas en el tintero. Como **Striker**, un cartucho de fútbol para la Super que contará con multitud de innovaciones en tan sólo 8 megas, como **Fidgets**, y como otros proyectos secretísimos que **incluyen cosas para el CD Rom** de la Super. ¡Nos enteraremos!



El muchacho que aparece con Garfield en la foto se llama Andy Williams. Lleva 10 años con Elite, ha trabajado en un sin fin de proyectos y le encantan los Porsches.

«PERFIL HUMANO» DE MOTIVETIME

La mayor parte de los lanzamientos de Elite han sido diseñados por MotiveTime, un **equipo formado por cuatro programadores y 4 artistas gráficos** que ahora mismito os vamos a presentar.

Trevor Williams
Desde su puesto de director de desarrollo, **Trevor se encarga de la gestión diaria de los proyectos**.

Rick Frankish
Investigar y asesora al resto del equipo en cuanto a las nuevas tecnologías, como el súper chip FX o el CD Rom. Ahora está programando un **simulador de Rallies** para Super Nintendo con el citado chip.

Adrian Jones
Lleva en Elite cerca de tres años. Entre sus primeras producciones hay que citar Mighty BombJack para Amiga. **Ahora está trabajando en Super Dr. Franken**.

Rob Mann:
Es la última incorporación al equipo. Actualmente trabaja en un programa de **atletismo para Super Nintendo.**

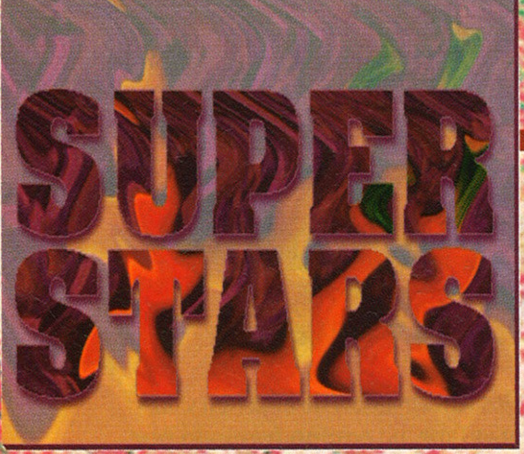
Andy Williams:
Es el más veterano. En su historial sobresalen programas como Dragon´s Lair para Super Nintendo. Andy trabaja ahora en un **proyecto para el CD Rom de la Super.**

Dave «Percy» Percival
Es el artista gráfico con más antigüedad de Elite. Actualmente **diseña los gráficos de Super Dr. Franken.**

Rus Phillips
Otro de los **artistas gráficos** del equipo. En su historial figuran Joe & Mac para N.E.S y Dragon´s Lair para Super.

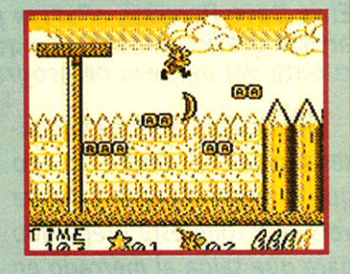
Andy Taylor & Addam Batham
Son los benjamines del equipo. Andy diseñó los gráficos de Dr. **Franken II, y los dos están deseando ponerse con Dr. Franken 3.**

Gavin Cheshire
Es el **jefe de proyectos de la casa. Comparte puesto como product manager con Trevor Williams**, lo que pasa es que a nuestro hombre le ha tocado la parte del apoyo al producto. ¿Y qué es eso? En pocas palabras, «organizar lo que nadie quiere hacer».



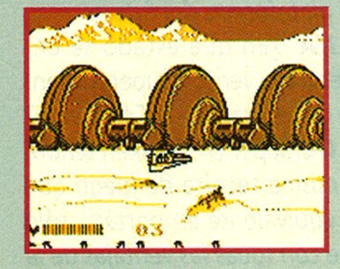
Estamos en verano. Y no veáis cómo se nota. Por el calor, por la llegada de las vacaciones y porque los lanzamientos de juegos parecen tener miedo al sol.

GAME BOY

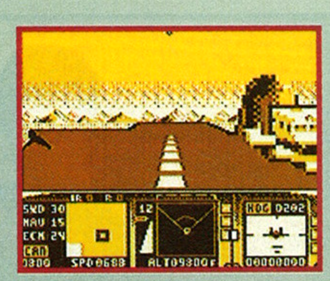


ASTERIX: El pequeño héroe de la irreductible Galia se va de gira por medio mundo a la búsqueda de su casi hermano Obelix. Asterix es el protagonista de un cartucho con acento francés y sabor hispano -lo han realizado los chicos de New Frontier- cuya primera entrega hará las delicias de los apasionados del plataformeo y los detalles Goscinny y Uderzo. Si vosotros los sois, id a la **página 22**.

EMPIRE STRIKES BACK: La conocida serie de Lucas completa, a falta de la versión Super Nintendo que este veranito tendremos en nuestras manos, su travesía por el mundo de las consolas Nintendo. En el Imperio Contraataca volveremos a disfrutar de la figura de Luke, esta vez de permanente protagonista, a lo largo y ancho del mismo guión que dio vidita al film. Los Taum-taums, Yoda, la princesa, todos tendrán su hueco en otro de los grandes cartuchos de Capcom. Sólo para forofos de la «Star Wars», **página 30.**



F-15 STRIKE EAGLE: Microprose da un paso de gigante para introducirse en la consola más pequeña. Su F-15 Strike Eagle para Game Boy supone avanzar un poquito más en este mundo de las consolas y, por supuesto, redondear la faena que tantos éxitos está dando a la reina de los simuladores. Un vistazo por los aires en la **página 40.**





Ya véis como están las cosas. Ahí abajo tenéis la lista de novedades de este mes. No es tan grande como nosotros desearíamos, pero es lo suficientemente jugosa como para que no nos importe la cantidad. Las grandes compañías deben pensar que durante el verano nadie juega. Y la verdad es que se juega más.

N.E.S.

GOAL II: El dos que lleva detrás este juego de fútbol no es gratuito. Al segundo Goal se le notan las mejoras, en todos los aspectos. Y se le nota el paso del tiempo. En los gráficos, en los movimientos y en el interés. No apto para pasotas del fútbol, exclusivo para amantes del Calcio. Toda la emoción del deporte rey a perspectiva aérea en la **página 24.**

PARASOL STARS: En el nombre del Arco Iris, subid a la torre, burlad a los enemigos, cuidaos de la sombrilla, atiborraos de color y sentid el poder de la adicción en el nuevo cartucho de Ocean. Y en el nombre de Nintendo Acción -casi, casi una orden- acudid a la **página 36** para disfrutar de la última maravilla de plataformas para N.E.S.

RODLAND: Gracioso y adictivo cartucho de hadas y plataformas que combina a las mil maravillas lo sencillo con lo jugable. Es tierno, adorable, encantador y curioso, muy curioso, además lleva muchos años dando la lata por este mundo de videojuegos. ¿Qué tal si le hacemos un poco de caso y vamos directamente a la **página 26?**

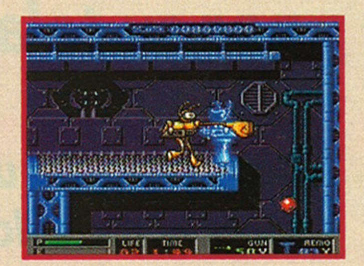
SPIDERMAN & THE RETURN OF THE SINESTER SIX: Es un Spiderman bajito, pero sabe un montón y además es muy gracioso. Protagoniza una batalla sin igual en la que se tiene que ver las caras con una banda muy traviesa de individuos. Tiene poderes, un traje misterioso y unas ganas enormes de demostrarnos lo que sabe hacer cuando vuelve a la carga. ¿Suspiros del cómic? Pues a la **página 18.**

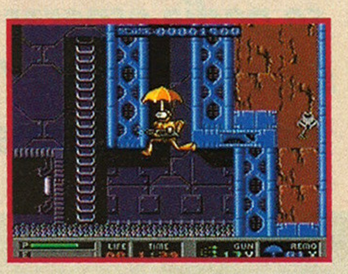
WIZARDS & WARRIORS III: La tercera de la saga de los magos y los guerreros salta a la palestra de la mano de un Acclaim metido de lleno en el mundo de las aventuras. A caballo entre el sabor a plataformas y la tendencia a la conversación más o menos comprensible, Wizards & Warriors III no abandona la línea misteriosa y, eso sí, muy difícil, que siempre ha llevado consigo este juego. Más información, por si esta os parece poca, en la **página 38**. Pero al menos algo ya sabéis...

WRESTLEMANIA III, THE STEEL CAGE: Una espectacular jaula de acero irrumpe con fuerza en el último de los cartuchos de Wrestling al que hoy por hoy podéis jugar. En su interior, seguiréis disfrutando de las peripecias de los gladiadores americanos en todo su esplendor, sólo que con un poquito más de sabor a yankee. Lucha y demás en la **página 32**.

SUPER NINTENDO

B.O.B: Uno de los cartuchos más simpáticos y jugables que han pasado por nuestras Super Nintendo. Agradable, simpático y muy pero que muy manejable, el protagonista de este arcade, vamos a decir espacial, aprovecha su interestelar sentido del humor para hacernos partícipes de su jugabilidad y capacidad de sorpresa. Todo sobre B.O.B en la página 28.

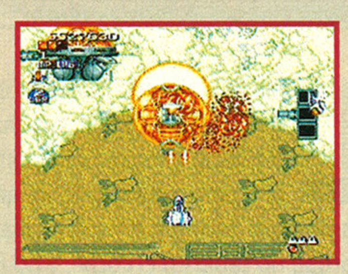






SUPER ALESTE: Lo avisamos en su momento. Este cartucho iba a romper con la pana en el género de los matamarcianos. Y nuestro aviso se hizo realidad. Super Aleste es de lo mejorcito a lo que se puede aspirar dentro del mata-mata, de lo más completo y de lo más espectacular. Por si no os lo creéis, podéis echar un ojo a la **página 20.**





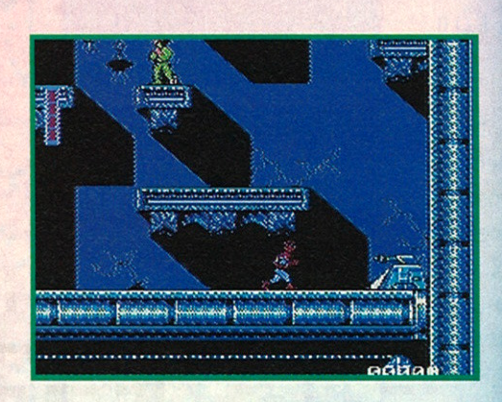
SUPER STRIKE GUNNER: Sencillo pero enloquecedor, el arcade de Activision piensa mucho más en que disfrutéis que en alardear de grandes inventos a nivel técnico. Como la jugabilidad mueve montañas, mucho más que otras pasiones técnicas, ahí va un despliegue sobre el jueguecillo de marras. Exactamente en la **página 34.** Lo véis y opináis.





Déjate enrollar por su tela de araña

Queda claro. De un súper héroe sólo se podía esperar un súper cartucho. Y así es este Spiderman.





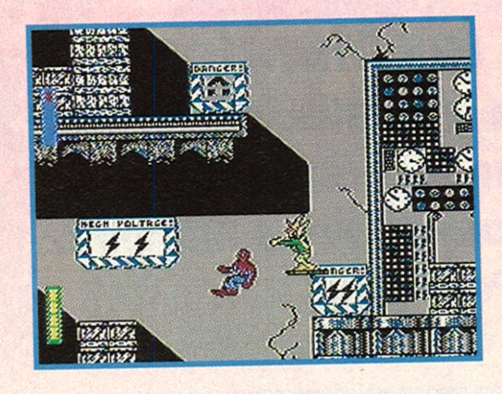
Llamar a alguien «colgao» en los tiempos que corren sólo puede significar tres cosas: La primera, una persona a la que sus amigos han dejado apoyado en una farola porque no cabía en el coche, y no iban a dejar a las chicas en tierra. La segunda, un individuo que tiene una consola Nintendo y no compra esta revista -¡habrase visto!-. Y la tercera, la que precisamente nos ocupa, simplemente Spiderman, el hombre-araña que surca impenitente los cielos de la ciudad «colgao y bien colgao» de sus telarañas.

Pues bien amigos, una vez deshecho el entuerto de las definiciones, vamos a ver a un Peter Parker -uno de los súper héroes más querido y aclamado por todos- en plena forma y dispuestísimo a inundarnos de diversión con una gran aventura. Una de esas odiseas que promete convertirse en la «cita» para los afortunados poseedores de una N.E.S.

Seis súper villanos frente a un héroe

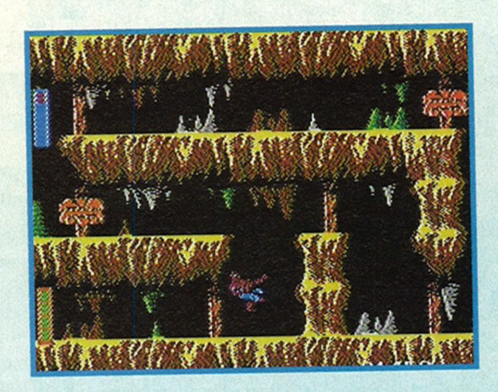
Todo el mundo tiene un enemigo en la vida: un profesor, el vecino del quinto, el redactor jef...(¡perdón! se me ha ido la «cabeza»). Spiderman no es menos y también tiene el suyo. Responde al nombre de Dr. Octopus y, desde hace un montón de años, amarga la vida al bueno

Spiderman, Return of the Sinistersix



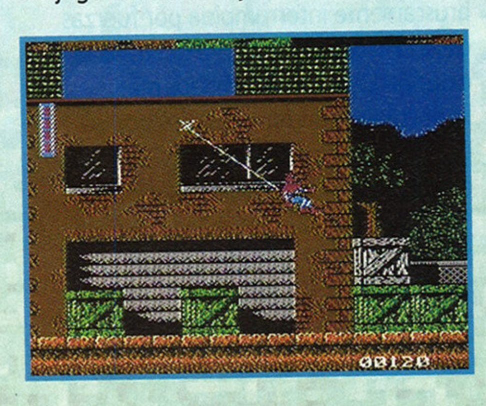
La vida de un súper-héroe no es sólo firmar autógrafos. Sino que se lo pregunten al pobre Spiderman.

de Spidy. Durante todo ese tiempo, el célebre superhéroe no ha cesado de desbaratar cuanto plan urdía el villano para conseguir su propósito final: dominar el mundo. Pero, tras un ejército de derrotas, por fin ha llegado su hora. Reclutados de todos los confines del mundo, Octopus ha constituido un selecto grupo de malechores, de nombre



«The sinistersix», para tratar de aplastar a Peter. Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin y el propio Dr. Ock están más que preparados para exterminar a la araña neoyorquina.

El resto está lanzado. Ahora Spiderman debe enfrentarse a otra guerra contra el hampa, sólo que ahora... no jugaría con ventaja.

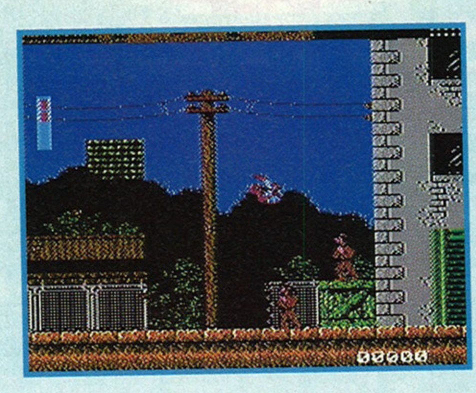




Interesante, original y muy divertido

Imaginamos que a estas alturas estaréis pensando que Spiderman es uno de tantos juegos de plataformas que tan poco aportan últimamente. Pues estáis en lo cierto, pero no del todo. Porque este cartucho, aquí donde lo véis, esconde algunas cosillas en sus chips de lo más interesantes.

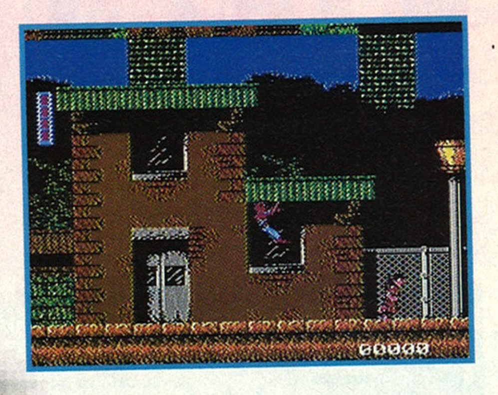
Las seis fases de que consta no son un mero avanzar esquivando enemigos y saltando de plataforma en plataforma. También tendréis que buscaros la vida intentado descubrir objetos ocultos que os permitan hacer ciertas cosas. Estas dosis de aventura, aunque no se presentan de modo tajante, constituyen



Spiderman combina hábilmente la emoción de las plataformas con la magia de la aventura.

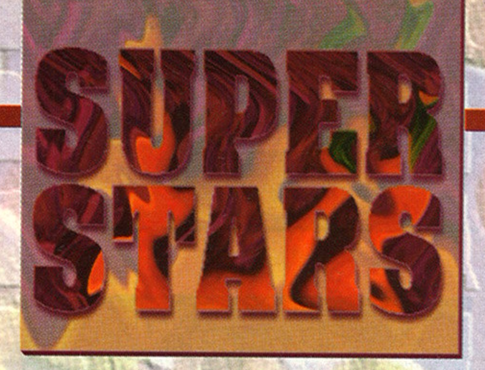
el aderezo perfecto para que un juego de este talante no aburra. Pero por si esto fuera poco, hay que decir además que se han trasladado al cartucho todas las habilidades que hacen inconfundible a este superhéroe. Y todo ello de una tan forma realista y envidiable que transporta a las mismas páginas del comic. Spidey saltta, trepa, lanza sus telas...

Insistimos. Este juego de Spiderman no es uno de tantos. Su original desarrollo le



encumbra sobre muchos otros programas de similares características y pretensiones. Bien es cierto que puede no convertirse en un clásico, pero las aventuras del genial hombre-araña contienen las suficientes dosis de calidad como para saciar el apetito de cualquier aficionado. Buenos gráficos, correctas animaciones, monstruosa jugabilidad y diversión garantizada para el insecto más adorable del mundo. ¿Estáis preparados para la movida Spiderman? ■





La Guerra de los Mundos

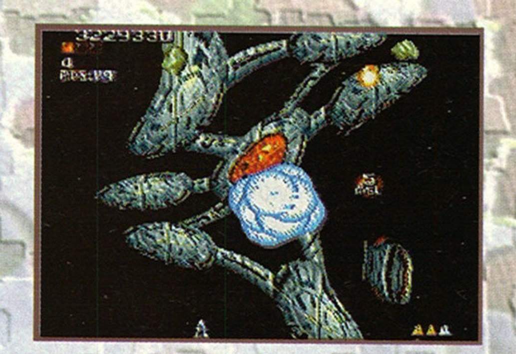
Todo está dispuesto para la batalla interestelar, para una batalla en la que se decidirá el destino del planeta. La última tecnología en armamento está de nuestra parte. Pero, ¿será suficiente?

SUPER ALESTE

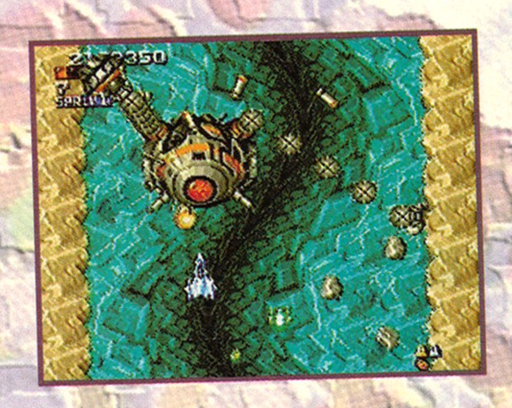
Cuando el género por excelencia de los videojuegos parecía haber llegado a una etapa de ligero estancamiento, la compañía japonesa TOHO ha sorprendido a propios y extraños con un matamarcianos espectacular y original por los cuatro costados. La mayor parte de los colegas extranjeros han calificado a este cartucho con notas por encima de clásicos como el Axelay o el Pilotwings, lo que dice mucho en favor de este extraordinario matamarcianos. ¿Queréis saber el por qué? Pues continuad leyendo.

Salvad la Tierra

Nos encontramos en una época de incertidumbre. La fatídica fecha del año 2048 d.c. quedará para la historia como el fin de la vida humana sobre el planeta. La paz, que después de la III Guerra Mundial había durado cuarenta años, fue bruscamente interrumpida por fuerzas desconocidas procedentes del espacio exterior. Los núcleos urbanos más importantes fueron arrasados por un enorme objeto de 15 Km de diámetro, que tras haber inutilizado las defensas terrestres, se había trasladado a una zona de América Central para construir una gigantesca ciudad flotante.



Sólo un pequeño grupo de personas consiguió escapar a la terrible opresión.



Afortunadamente, entre ellos se encontraban los científicos más eminentes del momento, que habían tratado de emplear sus conocimientos en un desesperado intento por liberar la Tierra. Sus impagables esfuerzos intelectuales habían dado como resultado

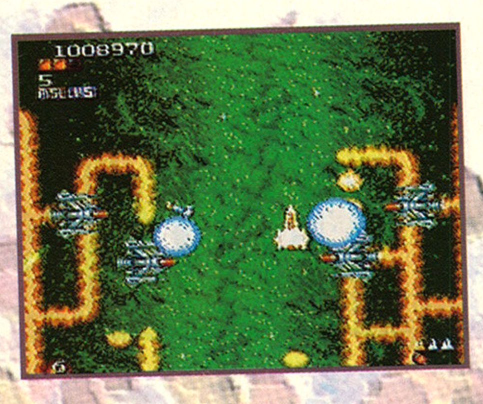


Deformaciones, rotaciones... todos los efectos que ofrece el Modo 7 están recogidos en este cartucho.

la aeronave más perfecta jamás creada por una mente humana: el ED-057.

El objetivo es, como supondréis, muy claro: recorrer los lugares invadidos por el enemigo y limpiarlos de extraterrestres, hasta convertir el planeta en el hábitat natural de la raza humana. Claro, que para poder realizar todo eso os será imprescindible contar con la última tecnología en armamento. Pero no hay problema, pues el ED-057 está equipado





Estamos ante uno de los shoot'em up más completos y más difíciles jamás creador para la Super.

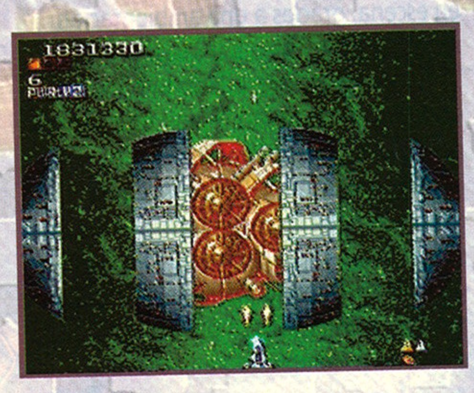
con ocho tipos de armas diferentes que, además, podrían ser modificadas para afrontar las diferentes fases.

Y todo la movida, a lo largo de doce extensas y dificilísimas áreas que os llevarán a recorrer las selvas trópicales, basureros del espacio y, en fin, todo un mundo de sorpresas sólo para lanzados.



Al nivel de los mejores

Estamos ante uno de los juegos de Super Nintendo en el que el famoso Modo 7 ha alcanzado su máxima expresión. Incluso se ha introducido una curiosa opción, llamada «Break Time», en la que cualquier jugador puede deleitarse controlando a su voluntad las increíbles prestaciones de este chip, realizando rotaciones, aumentos, efectos de





deformación... Naturalmente, este tipo de efectos se han dado cita en la mayoría de los enemigos finales y en determinadas zonas de batalla.

Estas cualidades técnicas, y sus elevadas dosis de imaginación y originalidad, llevan a Super Aleste al puesto de mejor shoot'em up de los últimos tiempos. Eso sí, su extremada dificultad puede echar por tierra los delirios de grandeza de cualquier supuesto experto en este tipo de juegos. Pero, y lo que va a disfrutar, ¿qué? ■



TOHO CO

MATAMARCIANOS

P.V.P.: No disponible. 8 Megas

Jugadores: 1

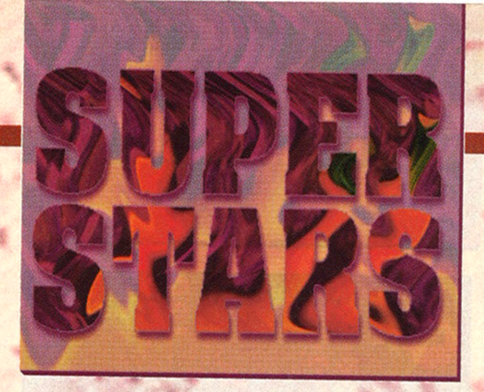
Niveles de Dificultad: 5

Nº de Continuac.: Infinitas

Nº de Fases: 12

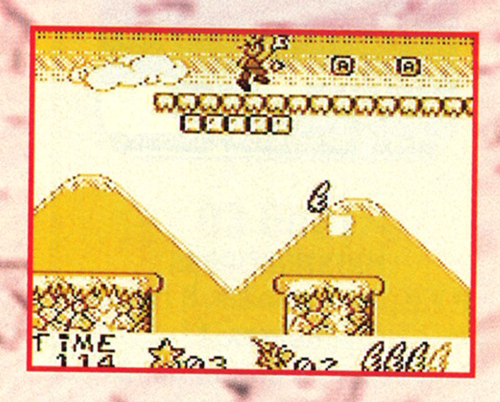
GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL

Un completísimo matamarcianos brillantísimo a nivel técnico, pero de una dificultad exagerada.

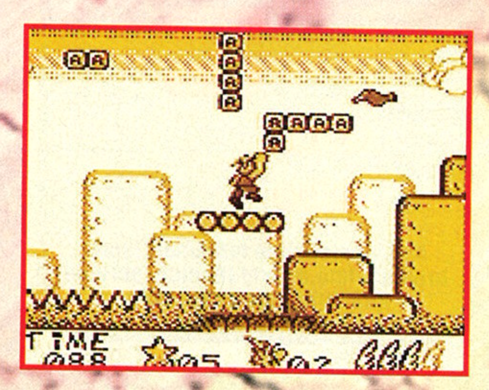


El hombre fuerte de la Galia

Una casa de soft francesa, Infogrames, y un grupo de programación español, New Frontier, han dado vida a uno de los héroes más queridos de todos los tiempos: Asterix. ¿Queréis ver cómo ha quedado el galo en Game Boy?



New Frontier ha mantenido con todo detalle una enorme fidelidad al héroe del comic francés.



ASTERIX



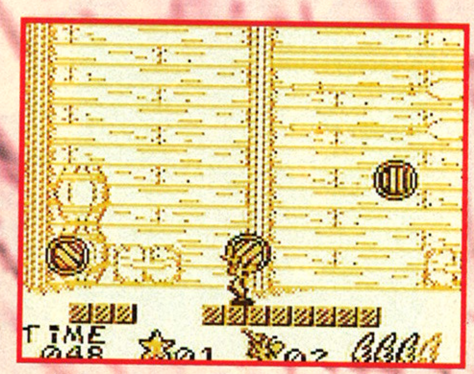
Antes siquiera de hablaros del juego y de soltar cualquier tipo de elogio -que los habrá- sobre su puesta de largo, hemos de satisfacer nuestro ego de tierra de creadores. Hay que dejar bien clarito que los autores de la versión que tenemos entre manos son los chicos de New Frontier, un equipo muy competente y versátil de programadores catalanes que guardan una perfecta relación a todos los niveles con Infogrames, y cuya experiencia con el Game Boy -Pop Up y Bomb Jack son suyos- es más que notable. Y ahora, dicho lo dicho y necesario, hablemos del juego.

Están locos estos romanos

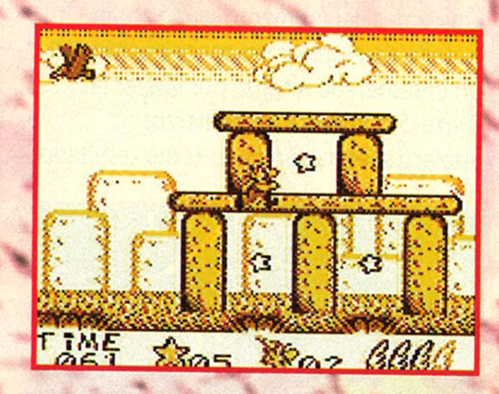
Asterix es un arcade de plataformas que respeta hasta el último extremo el trabajo de los papás del galo, Goscinny y Uderzo. En gráficos, con un protagonista magistralmente diseñado; en escenarios, simples pero muy atractivos; y en puesta en escena, gracias a una ambientación soberbia y muy bien pensada.

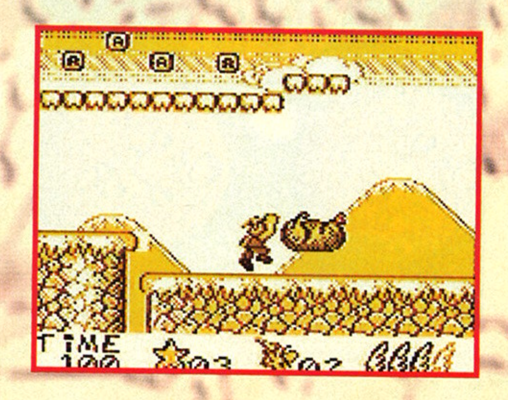
En lo que no han hilado tan fino ha sido en el argumento. Fijaos: una patrulla romana ha apresado a Obelix, y su inseparable Asterix -lo que vale una amistad- debe ir en su busca. Lo que no se explica es cómo unos soldados tan gallinas lograron apoderarse de Obelix, porque, como todos os podéis imaginar, es bastante complicado enjaular a un gordinflón que cayó de pequeño en la marmita de poción mágica. Pero bueno, como original que es, nos vale.

La búsqueda de Asterix se desarrolla a lo largo de 48 stages, agrupados en 12 grandes niveles, y transporta a nuestro amigo a los lugares más exóticos y conquistados del mundo civilizado: desde la Galia a las Pirámides, pasando por la ciudad imperial romana. Durante su periplo turístico, Asterix encontrará toda una serie de obstáculos que a buen seguro le resultarán familiares -y es que



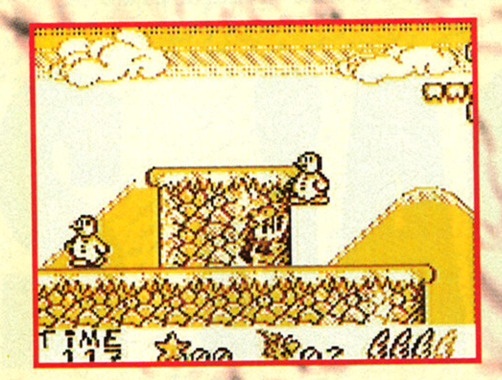
A lo largo de 48 stages podréis recorrer junto a Asterix los territorios que componían el Imperio Romano.





Infogrames ha querido ser fiel hasta en eso-. Jabalíes, soldados romanos, piratas, catapultas, pajarracos odiosos y el montón de plataformas acostumbrado tratarán de que el pequeño rebelde no encuentre jamás a su orondo colega. Pero es lo mismo, a un héroe como él nadie le dice lo que tiene que hacer, y mucho menos si va armado de un puño de tanta contundencia como el que Dios le dio. ¡Vaya derechazo, amigos!

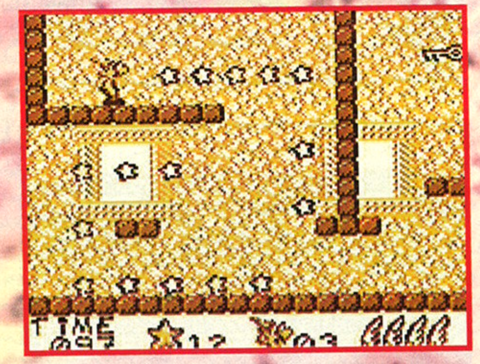
Además, Asterix no estará solo. Junto a vuestra ineludible compañía, el simpático personaje contará con la ayuda de estrellas que dan puntos, pociones mágicas, ánforas, alitas, laureles para vencedores y hasta de una llave como la del Canal +, que le permitirá acceder a enormes salas de bonus. Hombre, no es para tirar cohetes, pero algo es algo, ¿verdad?



Dando el do de pecho

El objetivo inicial del grupo Infogrames fue trasladar a la consola toda la magia y el cariño que tiene Asterix entre los lectores de Francia y del mundo entero, tratando de no defraudar a nadie. Y a fe que lo ha conseguido. En ello ha resultado básico el excelente trabajo de New Frontier, que ha creado un juego simpático a más no poder y técnicamente muy cuidado, cuyas expectativas de éxito son feroces.

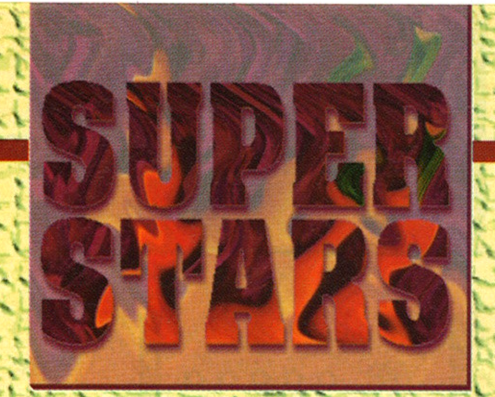
Y no sólo Infogrames puede sentirse orgulloso, sino enormemente esperanzada. Su cartucho está en vías de crear nuevos adeptos al héroe, y eso siempre es beneficioso cara a segundas partes o versiones para otras máquinas.



Introducir en la Game Boy la magnífica ambientación que rodea a Asterix, es digno de mención.

Nuestra felicitación al grupo de programadores, con mención especial al grafista, al músico y al que pensó en la posibilidad de colocar el castellano entre los cinco idiomas que se pueden elegir al principio del juego. ¡Chapeau!, y esperamos que muy pronto salgan a la luz nuevos trabajos suyos. ■





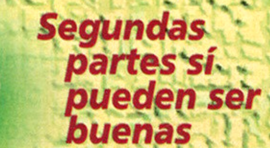
GOAL 2

...Y es que goles son amores

Hace un par de años apareció un cartucho futbolero que tuvo cierta repercusión entre los usuarios de la NES. Goal! utilizaba una original perspectiva diagonal, que añadida a la sencillez de su manejo, daban como resultado un juego muy entretenido, a pesar de su evidente simpleza.



Aparece en el mercadillo consolero la segunda versión de este título aportando unas mejoras técnicas considerables, al mismo tiempo que manteniendo la enorme jugabilidad que tan buen resultado le proporcionó a su antecesor. Todo ello ha dado como resultado que podamos disfrutar de uno de los mejores programas de fútbol que hay ahora mismo para la NES.

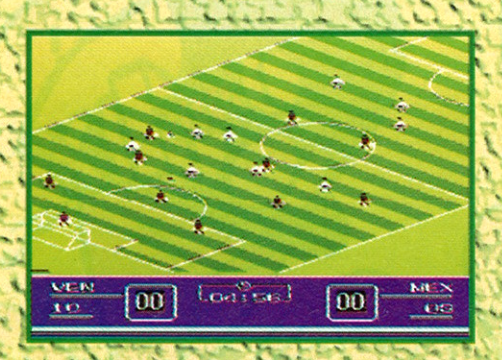


Segundas partes sí pueden ser buenas

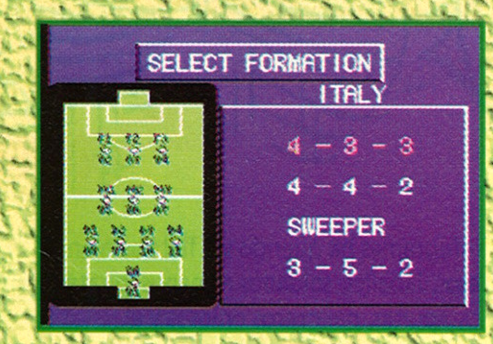
Goal! 2 ha dado un paso de gigante con respecto a la primera parte. El único nexo de unión con ella es la utilización de la misma perspectiva diagonal, que parece ser "marca de la casa". Por lo demás, se trata de un cartucho totalmenmte diferente.

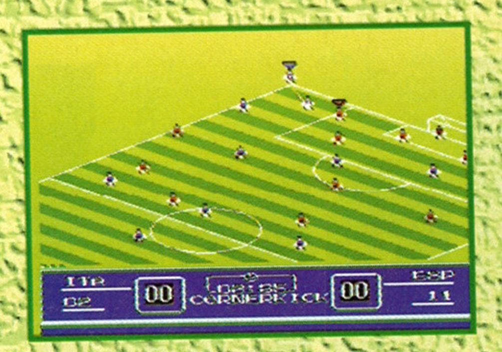
En primer lugar, los jugadores han aumentado su tamaño y han ganado en definición, unos detalles que permiten visualizar los diferentes aspectos técnicos (remates y paradas espectaculares, entradas a ras de césped...) con una mayor claridad. Eso sin contar que la calidad de los gráficos es de un nivel más que notable.

Por otro lado, la alternancia de pases cortos y largos ha servido para incluir una de las novedades más importantes del Goal! 2: al ejecutar un pase largo, desaparece el plano standard para dar paso a una toma "a vista de pájaro",



Las mejoras técnicas realizadas hacen de Goal! 2 el mejor cartucho de fútbol que existe para la NES.



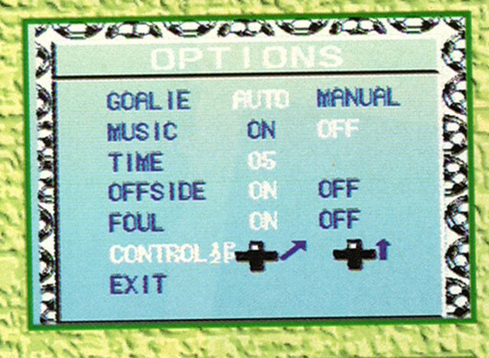


La visión aérea permite ver con claridad la distribución de los 22 jugadores sobre el terreno de juego.



La animación de los jugadores y del árbitro es perfecta, incluso a la hora de dolerse tras una entrada.





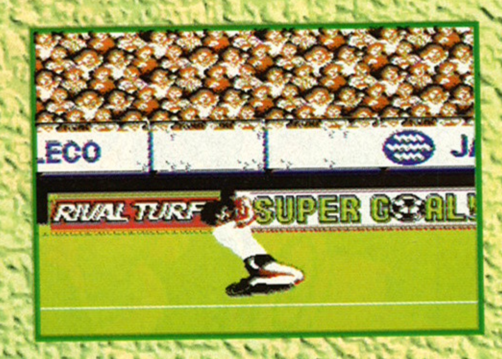


donde se puede observar la situación de todos los jugadores en el campo. También existe la posibilidad de realizar esta operación de forma voluntaria, pulsando el botón "select" cuando el balón no se encuentra en juego.

Pero para que un fútbol-game pueda ser considerado como tal, es necesario que contenga unos modos de juego interesantes. Así, además de los partidos de exhibición y del modo vs, otras dos posibilidades entran en juego: 2 players vs computer, en el que dos personas pueden enfrentarse a la máquina, y la Super Cup, un apasionante torneo en el que toman parte 24 equipos, con un desarrollo completamente idéntico al de la Copa del Mundo. En este modo se podrán ir viendo los cuadros de clasificación, para tener constancia de cuáles serán los próximos rivales y de cómo marcha la competición.

Para que no falte de nada, podréis deleitaros realizando espectaculares disparos con efecto y desempeñando labores de entrenador, tales como la elección de la alineación inicial o la posibilidad de cambiar la posición de los jugadores durante el encuentro. Y para completar el mismo, existirá un árbitro dispuesto a tomar enérgicas decisiones.





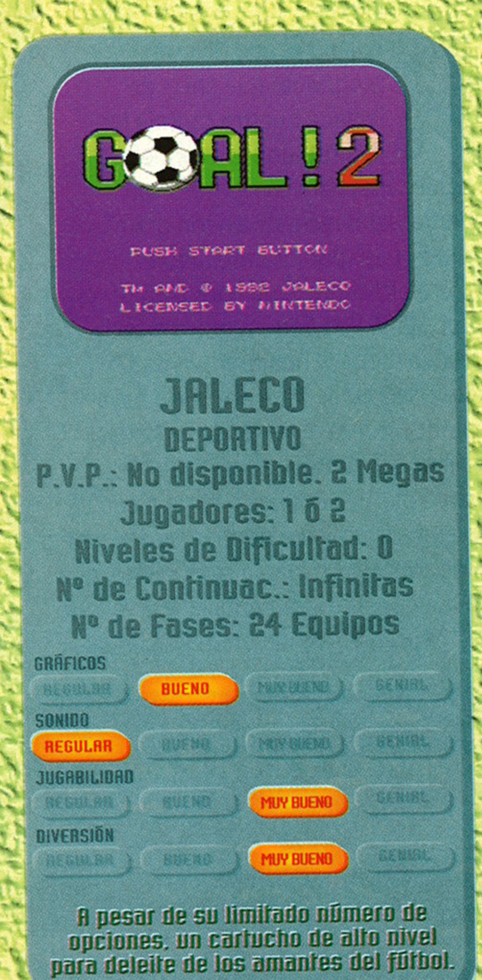
Imágenes como ésta son las que hacen que un programa de fútbol alcance elevadas cotas de realismo.

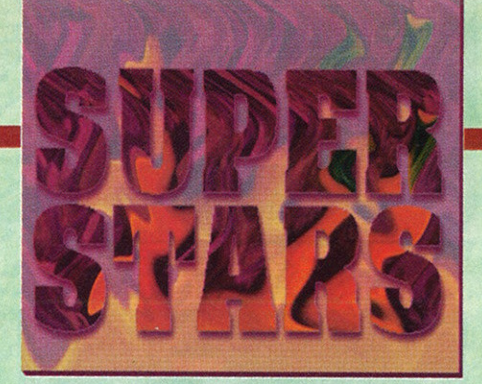


Diversión asegurada

Las mejoras realizadas no han hecho sino elevar la calidad de un juego que rezumaba diversión y jugabilidad. Además, la acertadísima utilización de las dos perspectivas de juego, añade un mayor realismo y cierta amenidad óptica.

Sólo se echa en falta la posibilidad de seguir la evoluciones de los 22 jugadores en todo momento. Pero en cualquier caso, podéis estar convencidos de que tenéis cartucho para rato. ■





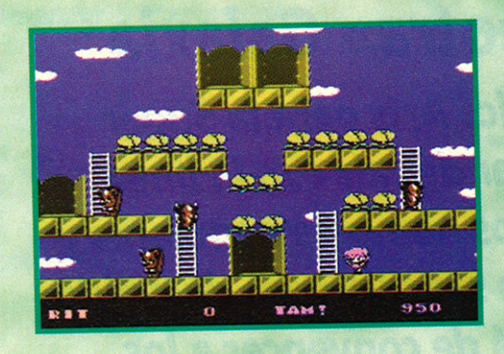
Rodland

Hay magia en tu consola

Desde el principio de los tiempos, Rodland fue un cartucho jugable. Así nació y así ha quedado demostrado en esta versión para N.E.S

Rodland es uno de esos programas que antes de llegar a nuestra consola ha demostado sus enormes habilidades para convencer. Pasó por las salas recreativas -con gran éxito-, pasó por los ordenadores -¡vaya bichos!- y pasó, hace bien poco, por Game Boy. Seguro que a más de uno le suena el nombre, ¿verdad? Bien, seguimos. Para el que no haya sentido nunca el poder de las hadas -siempre hay algún despistado-, le diremos que «Rodland» es un juego de plataformas al que podríamos denominar «de pantalla»,o lo que es lo mismo, que se juega sobre una pantalla -ese es todo el mapeado- que debemos limpiar de



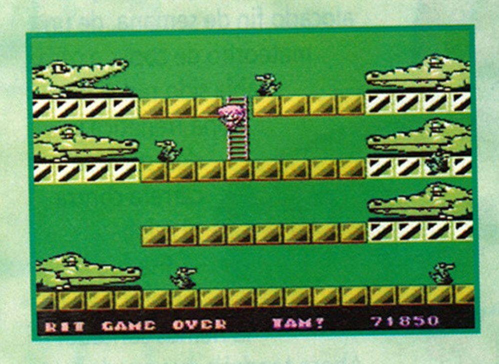


Aunque «Rodland» sigue siendo el de siempre, no habrían venido mal unos cuantos toques de actualidad.

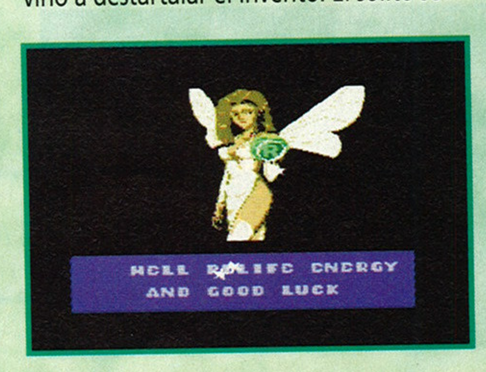
enemigos, a la vez que recogemos todos los objetos que vaguen por el escenario. Así de simple. Lo que pasa es que no todo acaba ahí. Son muchas pantallas, muchos retos y... bueno, ya veréis.

Aprendices de hada

El argumento de Rodland gira en torno al «empleo» de hada. Como todo hoy en día, lo de ser hada no parecía algo recomendable, sobre todo si os llamabáis



Tam o Rit -que son nuestros protas-, erais pequeños aprendices y viviáis en el misterioso bosque de Netebarkin. Pero no, no vayáis a pensar que esto había sido siempre así. Hasta hace unos días, la vida en ese lugar transcurría plácidamente. Los pajarillos cantaban, las nubes corrían veloces por el cielo y las hadas trabajaban. Fue un tal Von Bubba el que vino a destartalar el invento. Él solito se

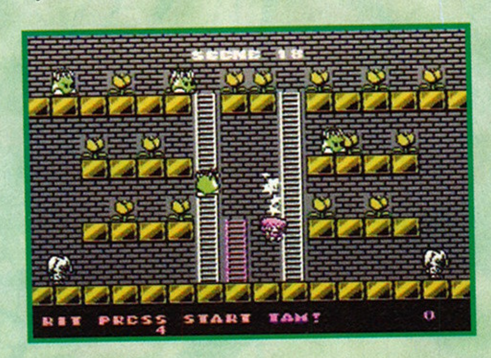




las apañó para secuestrar al hada grande, a la mamá de Tam y Rit, y ya nada fue lo mismo... paro, desolación, devaluación.

Ahora ya sabéis lo que os espera. Tendréis que personalizar a uno de los duendes, o a los dos de forma simultánea, y salvar cuantas pantallas, trampas y obstáculos se interpongan entre vosotros y vuestra mamá que se encuentra apresada en la «Torre de Maboots».

En cada nivel os enfrentaréis, con ayuda de vuestros poderes mágicos, a un

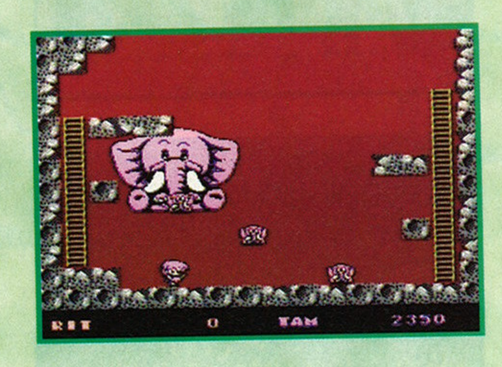


La magia de este cartucho está en su jugabilidad. A veces llega a ser tan adictivo, que es imposible parar.

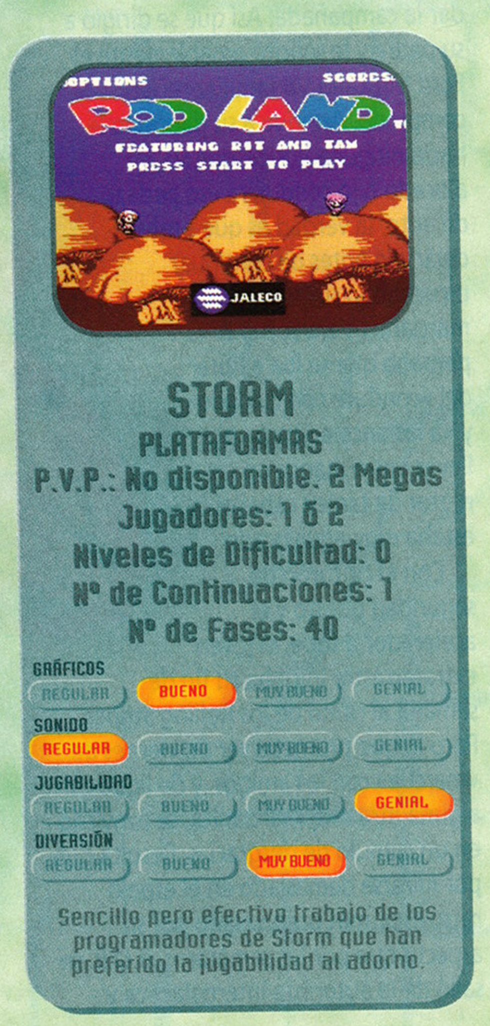


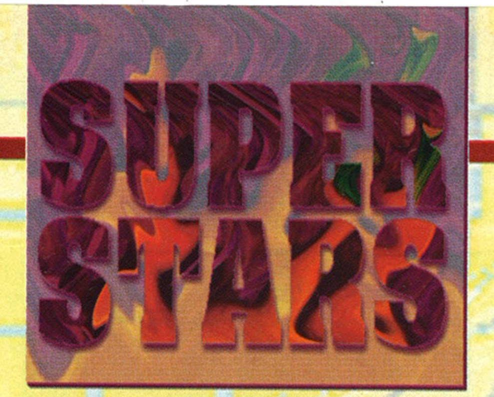
número creciente de enemigos, a la vez que tratáis de recoger la mayor cantidad de flores posible y de eliminar al máximo de bichos -que a lo mejor sale un bello hada ofreciéndoos un regalo-.

Para amenizar el juego y añadir un poco de variedad, cada 10 pantallas os aguardará un enemigo final más o menos duro que además de darle salsa al juego, os lo pondrá muy, muy difícil.



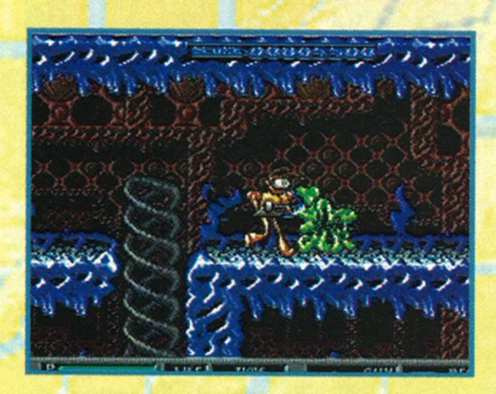
Y eso ha sido todo. Como veis, ningún cambio con lo visto y revisado. Si acaso reseñar modificaciones en el scroll, que ahora se ha hecho vertical y horizontal, y alguna que otra variación sin consecuencias. Y es que a Rodland le sigue salvando su inmensa jugabilidad, porque de técnica el cartuchito va bastante justo. Tan justo, que nos parece que ha quedado muy simplón, que no se le ha sacado toda la gracia y que.. bueno, la verdad es que Rodland es así y no se le puede cambiar. ■





Un Robot de «otra» Galaxia

Lo nuevo de Electronics Arts para la Super Nintendo quiere cortar de raiz con la línea deportiva. Más allá de los nombres populares y las licencias de lujo, este sencillo pero divertido extraterrestre tratará de convencer a los habitantes de la Tierra de que más vale ser marchoso que demasiado conocido...



Despúes de dejarse las antenas trabajando durante toda la semana y harto de contar los segundos para que llegara el viernes, B.O.B. se disponía a «romper» la noche espacial. Tras pasar un buen rato delante del armario eligiendo traje galáctico, tan sólo quedaba hacerse con el coche de postín para dar la campanada. Así que se dirigió a su padre y le solicitó amablemente el Ford Mustang V8 familiar recién comprado. Aunque a su padre no le hacía ninguna ilusión que su alocado hijo condujera ese pedazo de auto, la verdad es que prefería dejárselo antes de continuar escuchando sus súplicas marcianas. Pero si B.O.B. pensaba que se iba a librar del «conduce con cuidado» y «a las once en casa» por llevar entre manos un motor de tantos caballos, estaba muy equivocado.

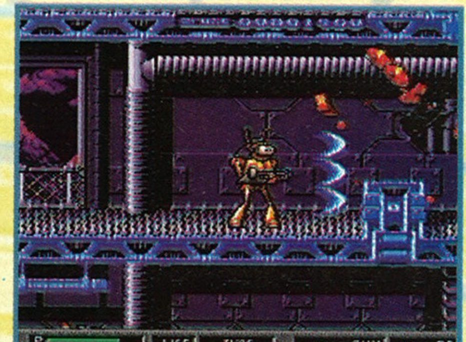
Con el cinturón de seguridad puesto y el acelerador a tope, el joven extraterrestre iniciaba su fin de semana al ritmo de los Rolling Stones. Pero lo que prometía ser un viernes de «marcha» con los amigos ,y de ligue con alguna atractiva marcianita, se convirtió en un cúmulo de desgracias. Resulta que por mirarse demasiado en el espejo retrovisor, más preocupado por su aspecto que por los semáfaros, B.O.B. se salió de la autopista intergalactica y chocó contra un meteorito. Las consecuencias de tan garrafal despiste no pudieron ser más desastrosas. Del flamante coche nuevo solo quedó un amasijo de hierros mientras él se veía transportado a un sistema planetario que no venía en el plano de la galaxia.

B.O.B. estaba perdido. y su alocado fin de semana, de un meteorito de copas a otro, había sido reducido a una frenética y desesperada carrera contra el reloj.

Esa fue la historia y así os la hemos contado.

Ahora tendréis que ayudar a B.O.B., tratando de encontrar la

B.O.B.



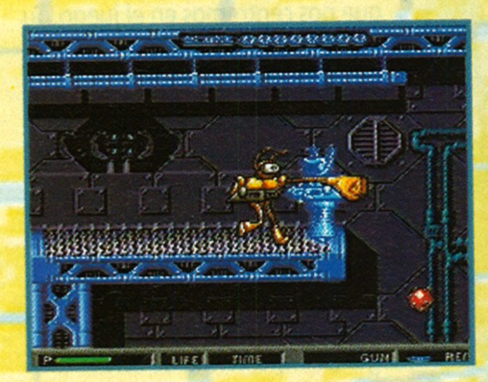
B.O.B. se mostrará desconcertado cada vez que llegue a un nuevo nivel de este mundo desconocido.



salida a este mundo desconocido y el camino de regreso a casa. Todo ello antes de las once de la noche.

Carrera contra reloj

Para conseguirlo, B.O.B. tendrá que recorrer tres planetas poblados por todo tipo de robots, y enfrentarse a criaturas nada amigables que intentarán retrasarle todo lo posible. Para acabar con ellas, nuestro espacial amigo contará con un arma capaz de efectuar distintos tipos de disparos y, como complemento, con un traje de fin de semana digno del inspector Gadget, que viene equipado con plataformas que aumentan sus saltos y hélices que salvan los obstáculos más elevados. Cosillas de ayuda indispensable





Para encontrar la salida a tiempo, B.O.B. contará, en ocasiones, con la ayuda de una nave espacial.

para escapar de los laberintos y encontrar los objetos que le posibilitarían estar de regreso en casa a las once.

Las aventuras de B.O.B., aunque situadas en un lejano punto del universo, parten de un argumento muy sencillo, que ha venido siendo utilizado con mucha frecuencia en el mundo del videojuego. El cartucho se reduce a encontrar la salida a una serie de laberintos para completar los niveles de los que consta cada planeta. Eso sí, con un tiempo marcado para cada nivel y a través de unos decorados muy cuidados, aunque algo repetitivos.

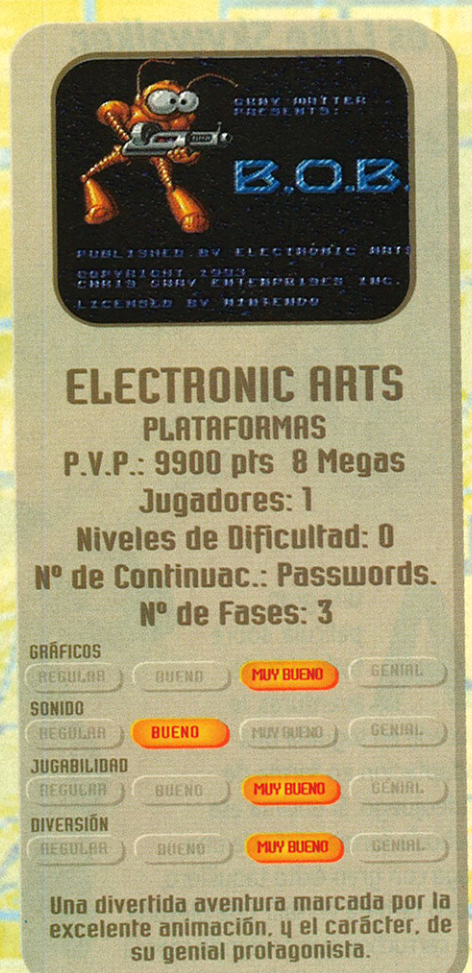
Lo que más destaca del B.O.B. es que en esta ocasión el objetivo se ve animado

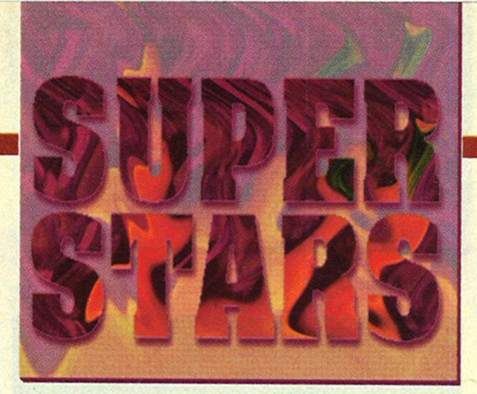






por la símpatia que despierta el protagonista de la aventura. B.O.B se presenta desde el primer momento como un joven marchoso y dispuesto a hacernos pasar muy buenos ratos, que completa su algarabía con unos gráficos bastante vistosos, una animación digna de los mejores y una jugabilidad magnífica. Suerte Bob, estamos contigo. Y gracias, Electronic Arts, por continuar con la línea de arcades estupendos iniciada en Desert Strike. Nos vemos en la galaxia. ■

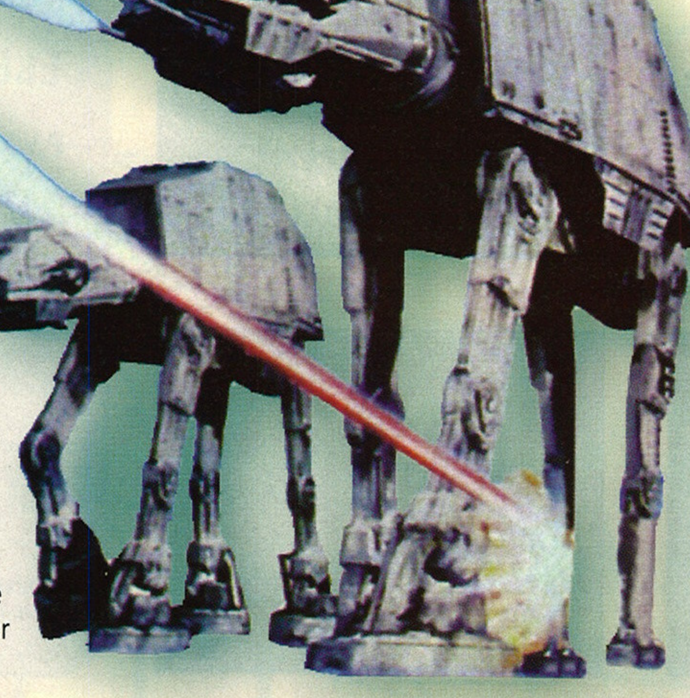




The Empire Strikes Back

El Regreso de la Estrella de la Muerte

El mayor aventurero de las galaxias vuelve a encontrarse con nosotros para defender la la paz y la libertad. Por si aún no le conocéis, su nombre es Luke Skywalker.

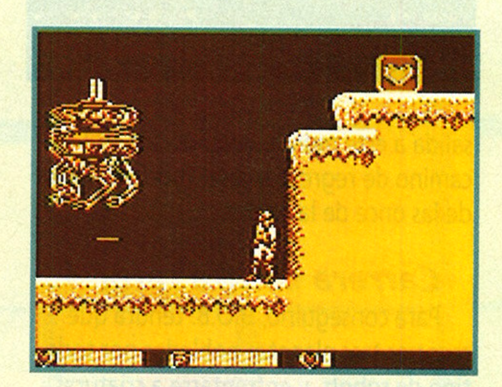


A una gran película, sobre todo si es de aventuras, le sucede en seguida una adaptación en forma de videojuego. Si encima esa película forma parte de una saga con gran éxito taquillero, poco tardará en salir una pléyade de cartuchos que pretende repetir ese éxito. Y esto es lo que busca Capcom con «The Empire Strikes Back», continuación de la célebre «Guerra de las Galaxias», repetir el éxito que tuvieron a lo largo y ancho de toda la saga. ¿Lo conseguirán? Pues para eso estamos, para ver qué han hecho y cómo han llevado a cabo la versión Game Boy de la segunda de las galaxias.

Rebeldes con causa

Como recordaréis, las fuerzas rebeldes habían ganado la primera gran batalla. Aún así, la armada imperial les perseguía sin descanso a lo largo y ancho de toda la galaxia, y Lord Darth Vader, jefe supremo de las tropas imperiales, sólo tenía una idea en mente: dar caza a todos los sublevados de forma inmediata.

Los rebeldes, liderados por Luke Skywalker, la princesa Leila y Han Solo, se habían refugiado en Hoth, un planeta helado que convirtieron en su base secreta. Pero, tras el ataque sufrido por las tropas imperiales, los tres líderes tuvieron que separarse. Mientras Luke Skywalker partió hacia el planeta Dagobah en busca del maestro Yoda, con la intención de convertirse en caballero Yedi; Han Solo dejó a la princesa Leila en Cloud City, y se fue a saldar una deuda

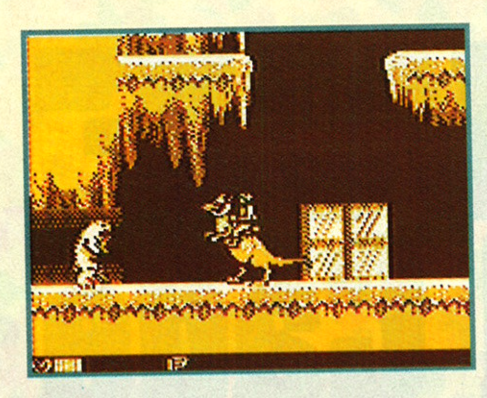


con un viejo adversario, Boba Fett.

Sin embargo las cosas no salieron como estaban previstas. La seguridad de Cluod City resultó ser una simple trampa para la princesa, y Boba Fett logró hacer prisionero a Han Solo siguiendo los designios del Imperio...

Como seguro que el resto de la película ya lo conoces, mejor será que nos centremos en el juego. Tu papel será representar el personaje de de Luke Skywalker, para lo cual deberás enfrentarte en solitario a las Tropas Imperiales en tu pequeño Taumtaum.

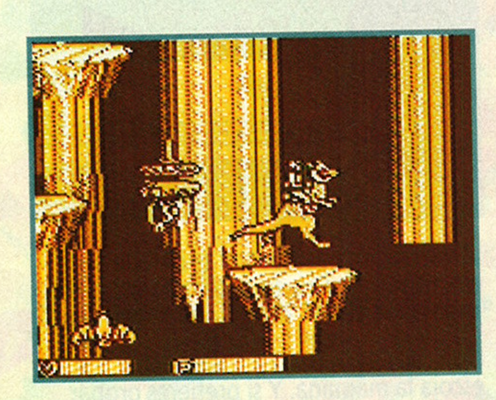
Para vencer en esta desigual batalla, cuentas con la ayuda de ocho «items» ocultos a lo largo de las diez fases de que consta el juego. La importancia de estos



Con la ayuda de su Taumtaum, Luke Skywalker atravesará las cavernas de hielo del planeta Hoth.

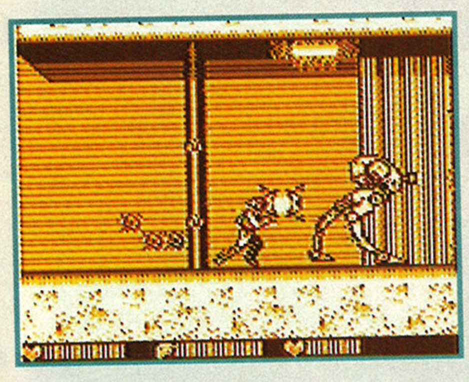
objetos es vital, ya que aumentan tus habilidades y tu energía.

Para lograr tu objetivo, deberás atravesar las cavernas heladas de Hoth y cubrir la huida de tus aliados de la base de Echo, enfrentándote a las fuerzas del



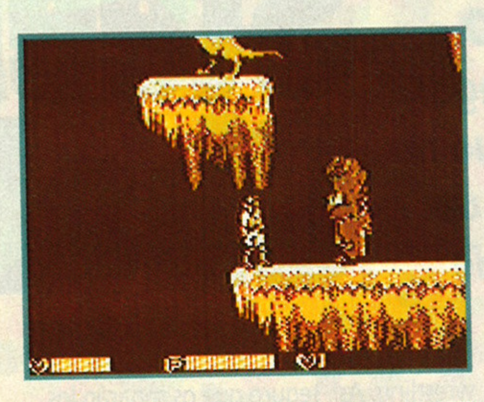
Emperador. Una vez hecho esto, tendrás que encontrar el camino a Dagobah y superar las pruebas que te convertirán en un caballero Jedy.

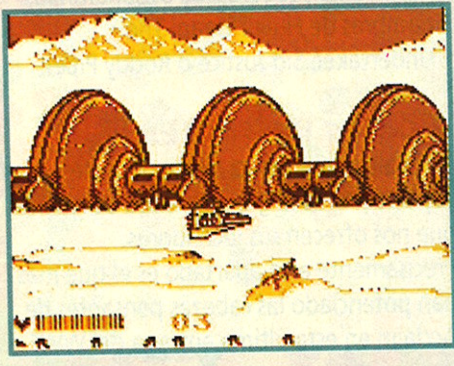
Pero aún tendrás que librar duras batallas antes de atacar el Slave I, donde Boba Fett tiene prisionero a Han Solo, y rescatar a la princesa Leila en Cluod City. Tu último reto consistirá en una terrible



Luke tendrá que enfrentarse a todo tipo de adversarios a lo largo de las diez fases que componen el juego.

batalla frente al mismísimo Señor de la Oscuridad. La lucha no será nada fácil. Darth Vader también fue un caballero Jedy, pero se dejó vencer por el lado oscuro de la Fuerza, convirtiéndose en el Señor de las Tinieblas. Ahora, te ofrecerá el poder de la Oscuridad y deberás ser muy fuerte para no caer en la tentación.,



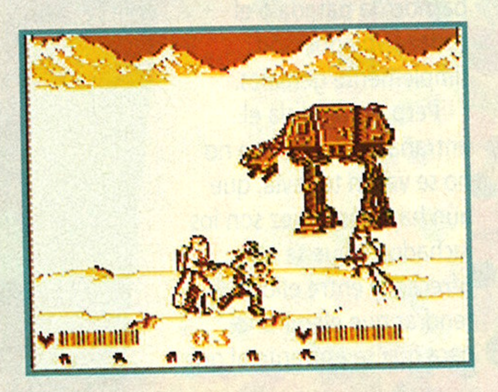


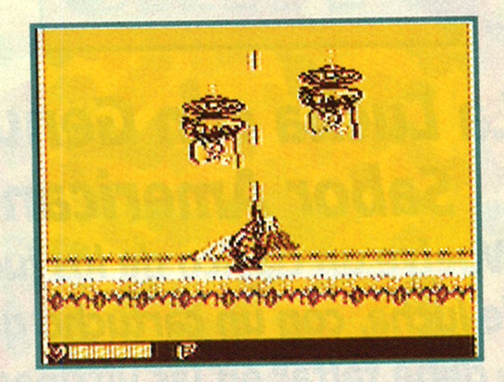
A bordo de su nave espacial, Luke deberá enfrentarse a las tropas imperiales y a los AT-AT Walkers.

La batalla más larga

Capcom ha elaborado una gran aventura, con mayúsculas que, sin embargo, falla en algo imperdonable: su gran dificultad, si tenemos en cuenta la suprema longitud de las fases.

Pero, ¿qué es lo que hace a este juego tan difícil? Pues sin duda, las deficiencias técnicas. En primer lugar, es demasiado lento, y esto hace que resulte un poco





«pesadete». En segundo lugar, su scroll es más brusco que el que vimos en la primera parte o que el que se utilizó en la versión de N.E.S-muy suave y cuidado-. Y en tercer y último lugar, el tamaño de los sprites -personajes- es excesivo, lo que lejos de ayudar, perjudica, ya que hay ocasiones en que se va a ciegas.

Por lo demás, poco que contar. Excepto una cosa: chaval, que la fuerza te acompañe. La vas a necesitar. ■

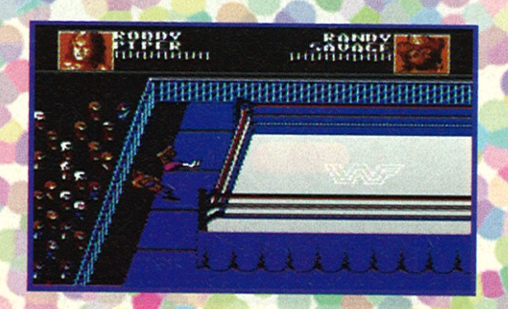


WWF Steel Cage Challenge

La Lucha con Genuino Sabor Americano

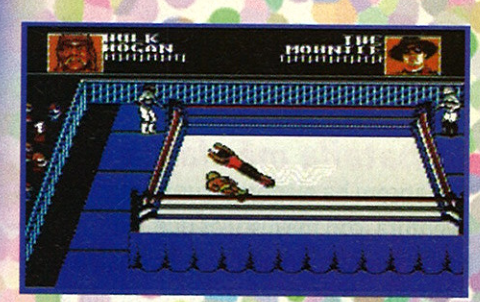
Vuelve un clásico de los juegos de lucha, con un cartucho que no debe faltar en las vitrinas de todo buen coleccionista de videojuegos.

En los tiempos de nuestros papás, las estrellas del mundo de la lucha eran boxeadores. Los chavales hablaban de Urtáin, Perico Fernández, Pedro Carrasco o Alfredo Evangelista. Ahora, gracias a la televisión y, cómo no, a las consolas, las figuras provienen del otro lado del Atlántico y su tipo de lucha ya no es el boxeo, sino el wrestling. Así, seguro que os sonarán los nombres de Hulk Hogan, The Undertaker, Sid Justice o Roddy Piper.



Golpes voladores

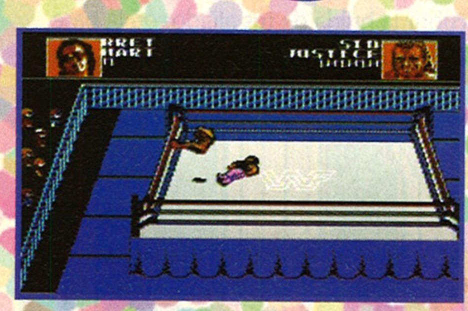
Si algo caracteriza a este deporte-espectáculo es la gran variedad de golpes que nos ofrecen sus luchadores. Precisamente este apartado es el que más han potenciado las cabezas pensantes de Acclaim en esta última entrega del WWF.



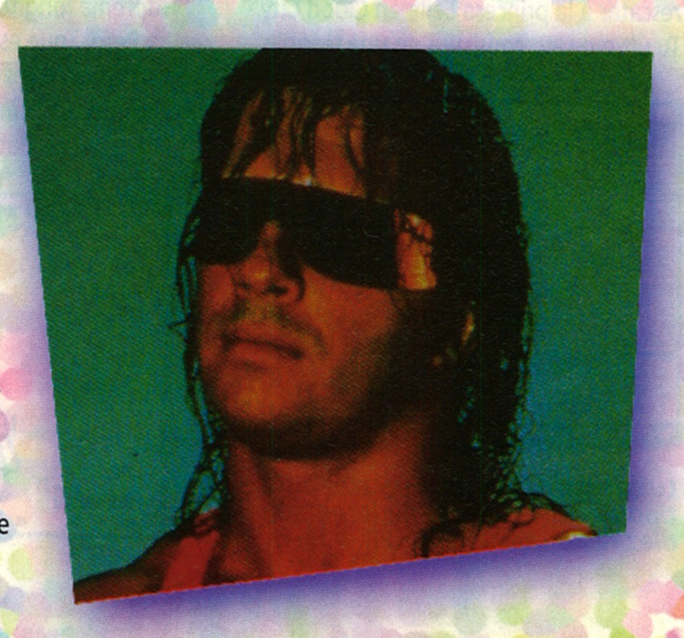
El barrido en carrera, el mortífero golpe de hombro o los estratosféricos ataques por alto -como el barrido, la patada o el codazo volador- son simplemente geniales.

Pero, como diría el entrañable Porky, "no no no se vayan todavía, que aún hay más". Diez son los luchadores que se nos ofrecen, y entre ellos tendrás que elegir uno para que se enfrente al que escoja la máquina. Y si prefieres probar tus habilidades con las de algún amigo -o incluso enemigo-, podrás pulsar la opción de un jugador contra otro.

Una vez hecha esta elección, deberás decidir qué tipo de competición es la que quieres: si una exhibición uno contra uno o por parejas, o bien la disputa de un

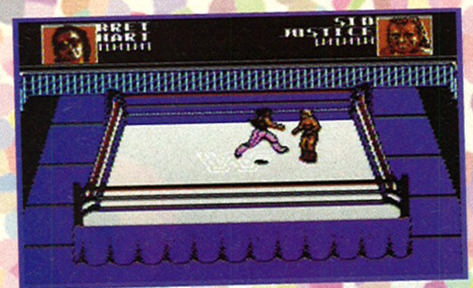


Aunque sus aspectos técnicos son un tanto flojos, la jugabilidad hace que este WWF tenga un gran nivel.



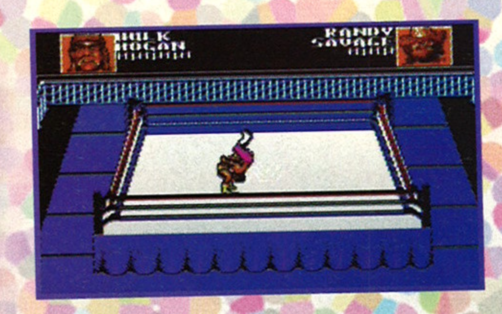
campeonato mundial, que también podrá ser a nivel individual o por equipos. Y como no todos lo jugadores tienen la misma experiencia y destreza con el pad, podrás optar entre tres niveles diferentes de dificultad.

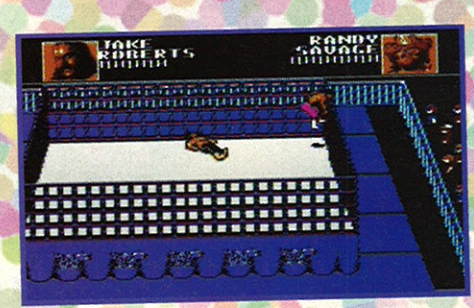
Por si esto fuera poco, ahí tienes el remate del tomate: la aterradora «steel



Uno de los aspectos más destacados del juego es la variedad de golpes que tienes a tu disposición.

cage» o jaula de acero. En este nuevo escenario, los luchadores adquieren los instintos asesinos de una fiera encerrada, y al igual que ellas se tornan más agresivos y escurridizos. Además, esta segunda modalidad te permite una nueva manera de derrotar a tu adversario. Aparte de la forma clásica de aplastar al enemigo, que consiste en inmovilizar sobre la lona al ya hundido oponente, también conseguirás una aplastante victoria si te encaramas a lo más alto de la jaula y, una vez allí, levantas los brazos en señal de júbilo. Eso significará que eres el mejor y que nadie ha podido contigo.

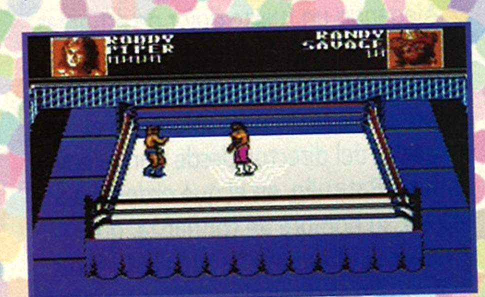




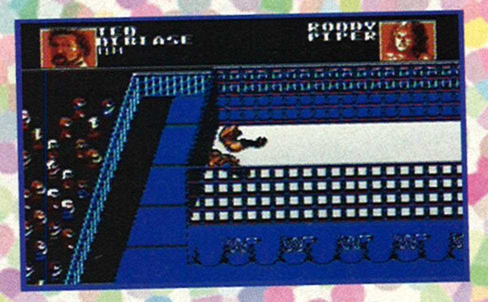
Al margen del clásico ring, podrás elegir la opción de luchar en una jaula de acero, la «steel cage».

La adicción al poder

Con una calidad técnica similar a la de sus predecesores, y un sonido FX no muy brillante, este cartucho ha ganado en jugabilidad. Y esto es así debido principalmente a tres factores: la variedad



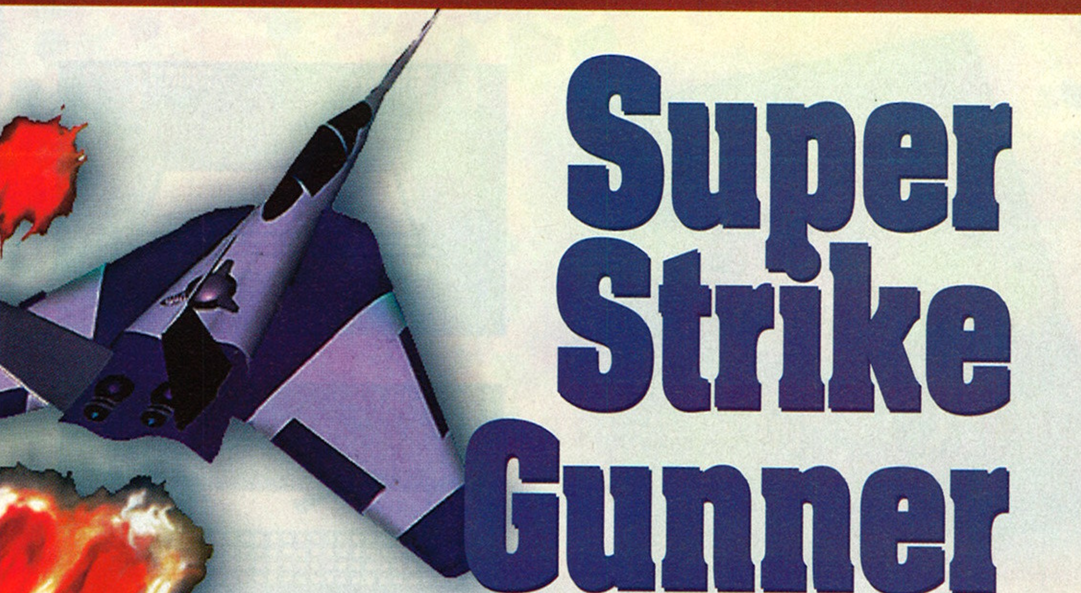




de golpes, la abundancia de opciones y la novedosa jaula de acero. Con ellos, el nivel de adicción se ha visto aumentado paralelamente al dominio de los golpes de que disponen estos monstruos del ring, conformando, en definitiva, toda una «patada voladora» de diversión.

Ya sabes, chaval. Si tienes un primo que te hace la vida imposible o un compañero de clase abusa de tu paciencia, hazte con este cartucho y llévale a tu terreno. Con la N.E.S. por testigo, podrás demostrarle la increíble capacidad luchadora del Wrestlemania Steel Cage Challenge. ■





Super Strike Gunner

Héroes del espacio

Pese a todas las novedades que pueda incluir, un matamarcianos será siempre un matamarcianos. Y Super Strike Gunner lo es en el más clásico sentido de la palabra.

Desde que hace años el Space Invaders, el célebre Galaxian (popularmente conocido como «las moscas»), o el Galaga se impusieran a las «máquinas de bolas» en las salas recreativas, no ha habido ningún programa que impactara con igual fuerza en los castigados cerebros de los viciosos del género. Pero si tuviéramos que elegir alguno de entre el aluvión de «shoot em' ups» que han aparecido hasta el momento, nos quedaríamos con cualquier entrega del Gradius o el preciosista y más reciente Axelay. «Super Strike Gunner», a decir verdad, no alcanza la genialidad de ninguno de ellos, pero tiene bastantes virtudes que muchos sabrán apreciar.



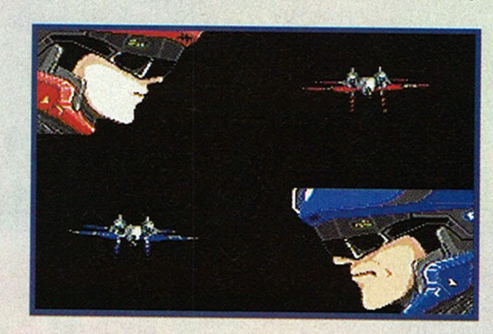
Fuego a diversión

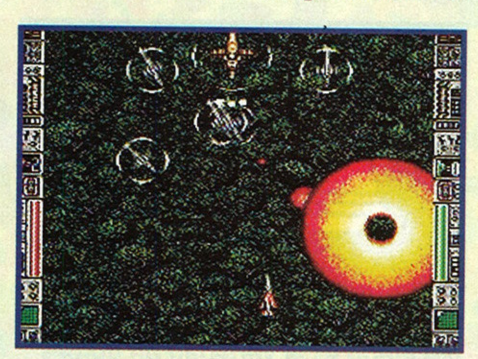
En el año 2008 de nuestra era las cosas no estaban para bromas. El conocido santón Carlos Jesús había sido detenido por las fuerzas del orden por tráfico de altares clandestinos, y en su calamitoso encierro planeaba venganza.

Alegando un fuerte dolor de estigmas, fue trasladado a la enfermería de la cárcel. Un momentáneo despiste de la enfermera le sirvió para colarse en el despacho del director, desde donde envió un fax a Raticulín, en el que ordenaba a Mikael, su hombre de confianza, que invadiera la Tierra en las próximas horas.

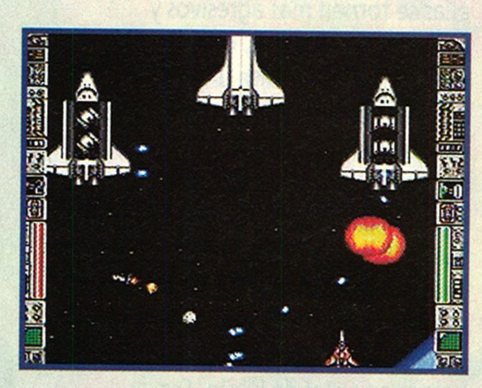
Raticulín se disponía a asolar el planeta entero, pero alguien lo sabía... Cárdenas, no podía ser otro, estaba allí. Aquella atractiva enfermera de sugerentes curvas era en realidad el intrépido reportero que, en aras de la información y de que su empresa ganara algún milloncejo que otro, perseguía sin descanso la tan ansiada exclusiva...

Aunque este argumento no se corresponde exactamente con la realidad, contiene los ingredientes habituales de cualquier cartucho de este tipo: una oleada de naves alienígenas pretenden hacerse con el control de nuestro planeta, que indefenso aguarda el ataque.

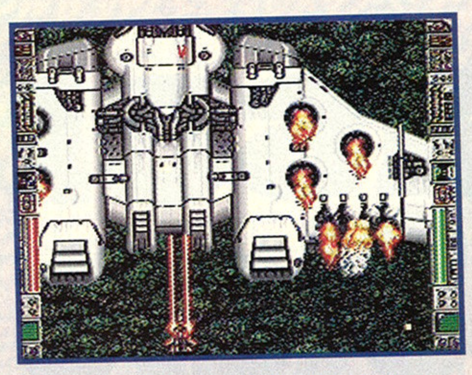




Vosotros, para variar, seréis los audaces

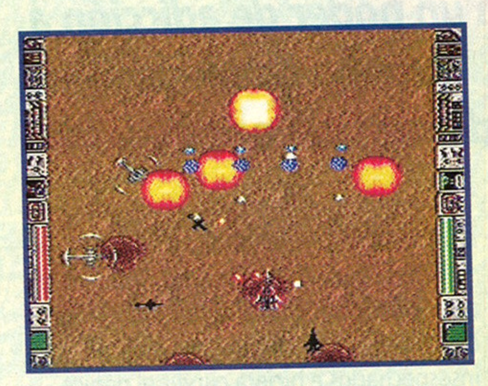


Una de las notas más destacables del juego es que hay una gran variedad de armas para escoger.



Para concluir con éxito la misión, habrá que realizar un espectacular ataque a la gigantesca nave nodriza.

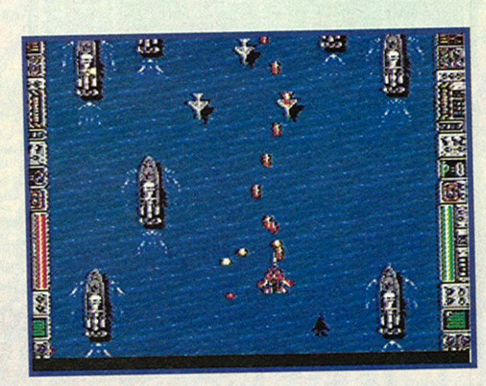
pilotos de unas sofisticadas aeronaves, fruto de la colaboración de los ingenieros de diversas nacionalidades, y estaréis encargados de llevar al traste los propósitos de los «malos». Vuestra misión consistirá en destruir toda la guardia extraterrestre que encontréis a vuestro paso, hasta que alcancéis la nave nodriza. Una vez frente a ella deberéis lanzar un



A pesar del parecido entre todas sus fases, este Super Strike Gunner nos ofrece acción y emoción constante.

ataque suicida, con el objetivo de eliminar el origen de la amenaza.

Super Strike Gunner consta de 8 fases, cada una con su respectivo guardián final y su legión de enemigos. Para enfrentaros a todos ellos, disponéis nada menos que de 15 diferentes y espectaculares tipos de

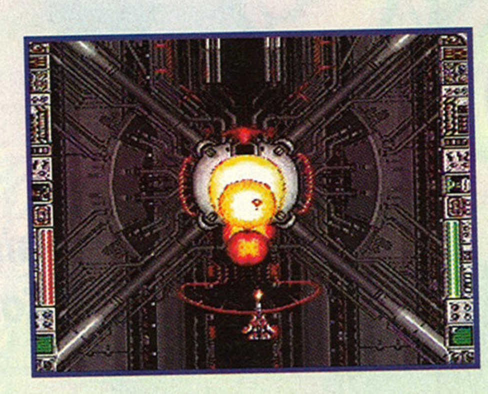


armas, entre las que sólo podréis elegir una al comienzo de cada nivel. Ésta es, precisamente, la cualidad más sobresaliente del juego.

Del resto, hay poco que contar, ya que Strike Gunner sigue los esquemas inherentes a cualquier matamarcianos: acción desenfrenada y brutal desde el primer al último pixel.

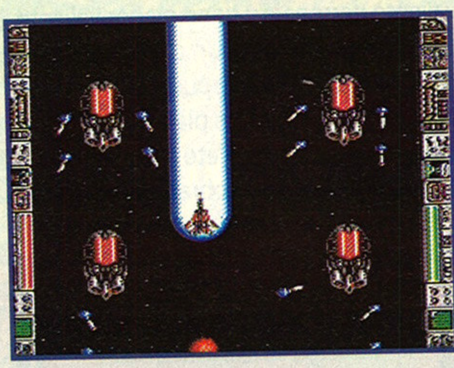
Un poco repetitivo

Super Strike Gunner no pasará a los anales de la historia como el mejor matamarcianos del siglo. Tanto sus

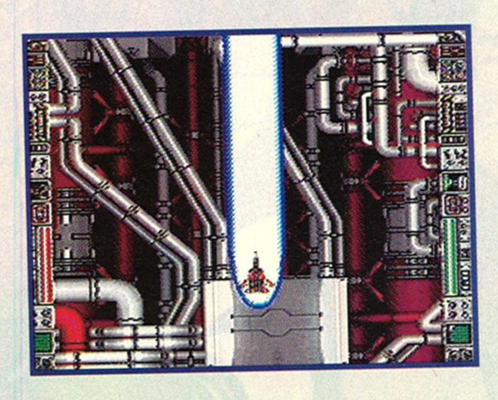


Aunque, lógicamente, no os lo podamos demostrar, los efectos sonoros son de lo más acertado.

fondos, sus enemigos, como el desarrollo en general, sufren de una cierta uniformidad que hace prácticamente imperceptible el cambio de fase. Como nota fundamental, es prodigiosa la cantidad de armas disponibles para vuestra aeronave, así como el sonido que acompaña al disparo de cada una.

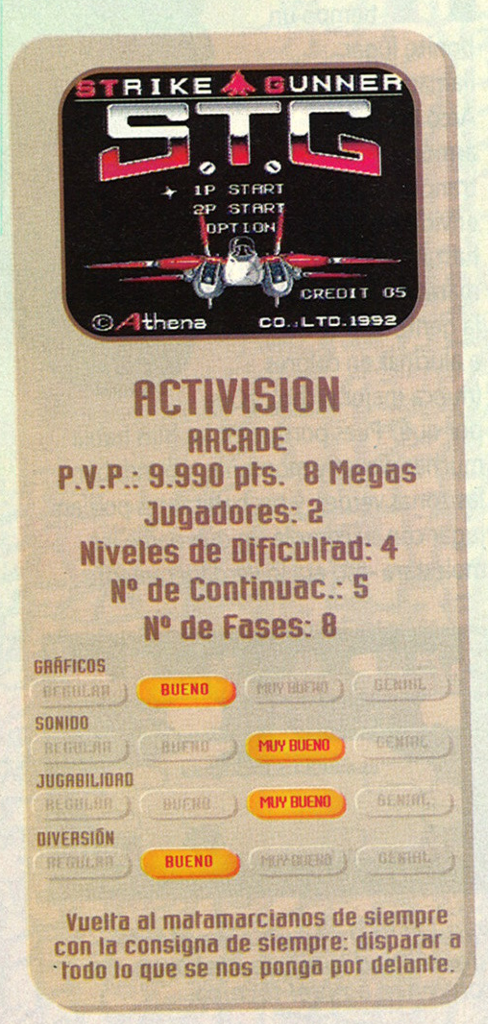


Ya dentro del aspecto gráfico, no podemos decir que haya sido tan cuidado, ya que adolece de ciertos elementos que alegran la vista, como unos escenarios más vistosos, enemigos más coloristas o ciertas variaciones de



scroll. Totalmente destacable es el impresionante y conseguidísimo efecto de deslumbrante luz que acompaña a la derrota de un enemigo potente, así como la ausencia casi general de ralentizaciones, siempre loable en un cartucho de este tipo, aunque venga a poner las cosas un poco más difícil.

En resumen, un «shoot em-up» al estilo Super Swiv en el que encontrarás las cosas suficientes como para pasar un rato absolutamente divertido. ■



SUPER STARS

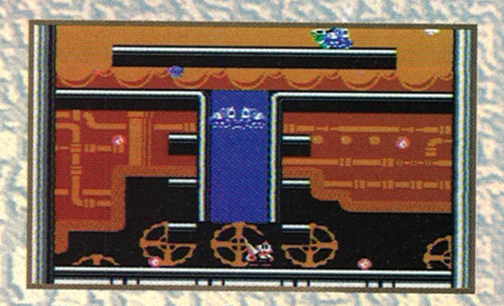
Parasol Stars

Ocho planetas y una sombrilla

Ya tenemos delante de nuestra nariz la segunda parte del magistral «Rainbow Island» para N.E.S. Con un poder de adicción a prueba de megagotas y no demasiada originalidad.

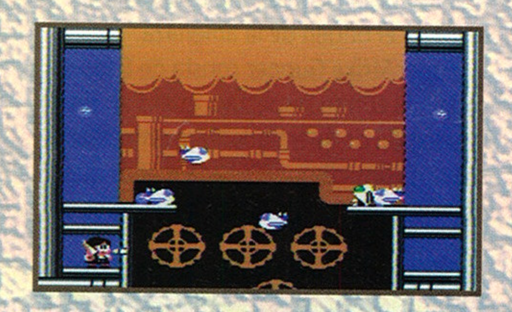
Había una vez en otro tiempo un bonito lugar llamado las Islas del Arco Iris, cuya armonía y tranquilidad eran la envidia de todos. Fijaos hasta qué punto era maravilloso ese sitio que la gente sólo se dedicaba a alucinar en colores (nunca mejor dicho). ¿Que por qué? Pues porque en las Islas había muchas playas y montañas, abundaban las zonas verdes, y sus habitantes podían jugar con su consola sin que nadie les molestara -eso era lo verdaderamente importante-. Pero un buen día esa tranquilidad se vio turbada por azarosos peligros, venidos como casi siempre de otros planetas, que sólo un valiente personaje y su no menos valiente objeto podrían evitar. Un chico cuyo nombre conocerían después los habitantes de todos los planetas del universo, Bub, y un objeto inofensivo, aparentemente, que cobraría idéntico prestigio allá por donde fuera , el inimitable parasol lanza de todo.

Parasol Stars es un ejemplo de jugabilidad que, sin embargo, no convence a nivel técnico.



Diversión bajo la lluvia

Pero la paz no duró mucho. Sólo hasta que Chostikahn, el malvado señor de las cosas, diera vida a los objetos más insospechados e hiciera cundir el pánico entre los habitantes de los ocho planetas de la esfera solar -el Musical, el Silvestre, el Oceánico, el de la Maquinaria, el de los

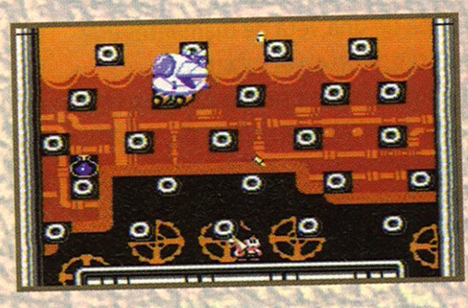






Casinos, el de las Nubes, el de Titanes y por fin, el del Arco Iris-.

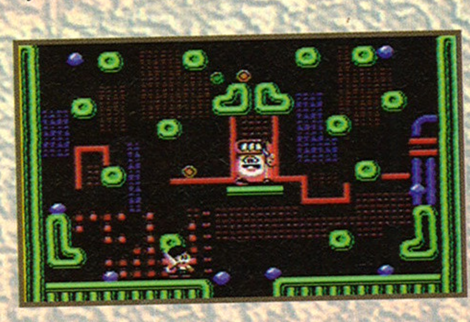
Acordeones, pianos de cola, arbustos, almejas, monedas, helicópteros, y muchos más objetos enloquecieron sin comerlo ni beberlo haciendo temblar, de nuevo, a las gentes. Tomad buena nota porque a todos ellos debía enfrentarse Bub, el conocido héroe del universo. Y no sabéis la que le esperaba. ¿Imagináis? Siempre subiendo, escalando para llegar a lo alto de la isla y poder eliminar al guardián de turno con el parasol, su habilidad y unas cuantas gotas de agua...



Como fiel segunda parte, Parasol Stars ha acudido a la sabia mano de su predecesora en el puesto.

Un juego con goteras

Como ya habréis visto, Parasol Stars sigue a rajatabla las mismas consignas que lanzaron a la cumbre a Rainbow Island. Plataformas, una estructura muy sencillita y una habilidad especial para no caerse mientras se libra uno de los enemigos hicieron de ese clásico un ejemplo de jugabilidad que el cartucho





Pese al color y la alegría de algunas pantallas, no es precisamente eso lo que va a enganchar al jugón.

que nos ocupa ha intentado rememorar. Y la verdad es que lo ha conseguido, pero sólo a ese nivel. La obra de Ocean-Taito logrará mantener a jugones y nostálgicos pegaados a la pantalla a base de buenas maneras adictivas y muchas dosis de juego fácil en las que ha veces se ha

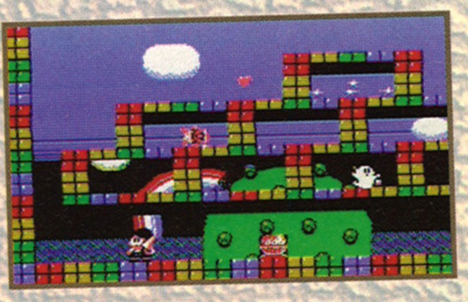


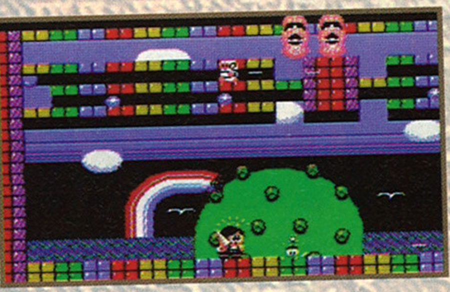
pasado. Pero no logrará mucho más. ¿Por qué? Pues porque en la parte técnica, el tándem anglo-japonés (Ocean-Taito) ha metido la pata. Para empezar la música es deficiente y ni atrae al juego, ni pega con el movimiento y la acción que desbordan, ni es de recibo en la saga. Para continuar





Ocho son las islas que Bub y su parasol deben defender del ataque del malvado Chostikahn.





los gráficos no son nada del otro mundo y más que avanzar, parece que se ha retrocedido. Y para terminar, el scroll tampoco parece obra de magos. Pero bueno, qué preferís: ¿jugar todo el día o alucinar las pupilas? ■



OCEAN

PLATAFORMAS

P.V.P.: No disponible. 1 Mega

Jugadores: 1

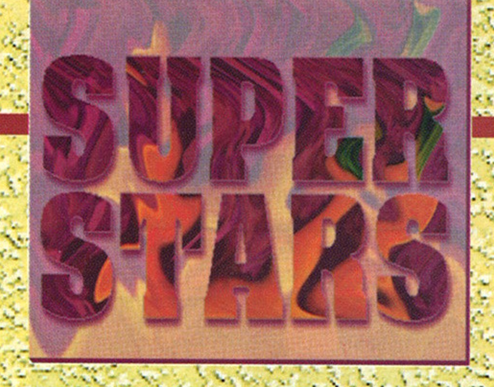
Niveles de Dificultad: 0

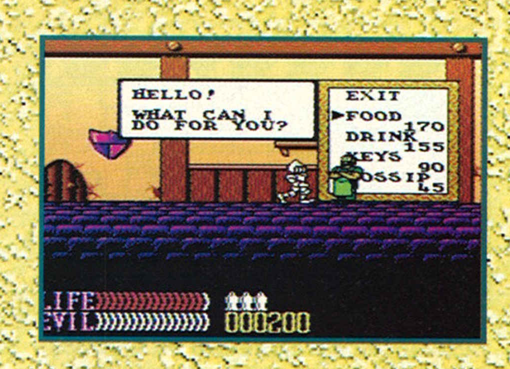
Nº de Continuaciones: 1

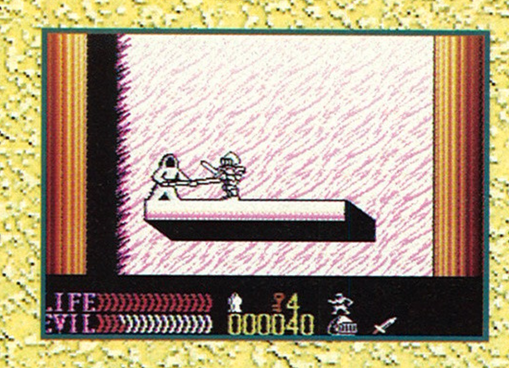
Nº de Fases: 8

GRÁFICOS	**REGULAR**	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	**REGULAR**	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
DIVERSIÓN	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL

Ocean ha cumplido el expediente con este cartucho. Muy adictivo y jugable, pero poco brillante a nivel técnico.







Wizards & Warriors III

Vuelve la Aventura

Kuros, el valiente guerrero que rescató a la princesa secuestrada por el mago Malkil en el reino de Elrond, regresa con otra magistral aventura rebosante de peligros y misterios sin resolver. Si estáis dispuestos a ayudarle, podemos dar por empezada la última misión.

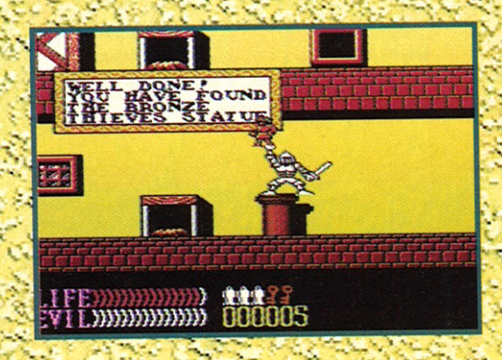
Piedrup era un bello pueblo situado en un lugar sin nombre y en una época sin tiempo. Sus habitantes, en un principio pacíficos y hospitalarios, se tornaron agresivos por culpa de una veta de diamantes que encontraron en el subsuelo.

En la extensa red de galerías, cavernas y mazmorras construidas para extraer el duro mineral, encontró Malkil el terreno apropiado para curarse de las heridas inflingidas por Kuros y de paso recuperar su maléfico poder. Hasta aquí llega el Caballero de la Espada Brillante, agotado y sin memoria. Pero al oír otra vez el nombre de Malkil, recobra sus recuerdos y empieza su nueva misión: descubrir si es cierto que el mago perverso ha suplantado al rey en el trono, utilizando su misma cara y ropajes.

Mas diversión con tres en uno

En esta nueva aventura, nuestro héroe se encontrará frente una ciudad construida verticalmente, en cuya zona más alta se encuentra el castillo habitado por el falso rey. Para llegar hasta allí, Kuros ha de hacerse con unos poderes que igualen o superen a los del malvado Malkil. Y así hizo. Decidió enfrentarse a él en su terreno, utilizando sus mismas armas, la magia, cuyas posibilidades pocos humanos conocen.

Ni corto ni perezoso, Kuroos adquirió la habilidad de convertirse en tres

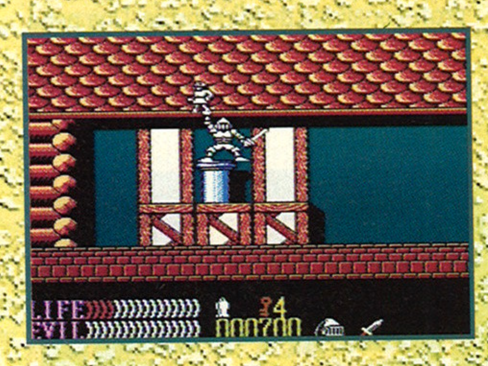


«Wizards & Warriors III» se mueve entre el arcade de espadachines y la aventura busca-y-usa-objetos.

personajes diferentes: caballero, ladrón y mago. Cada uno de estos roles tendrán sus propias armas y servirán para moverse por sitios distintos con mayor facilidad.

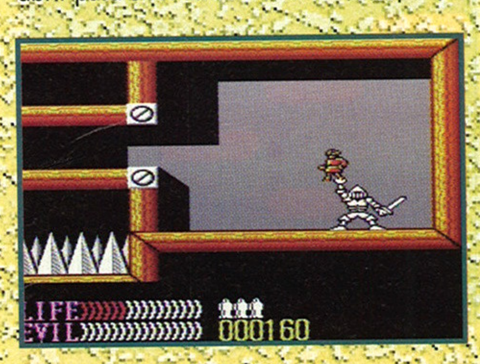
Las llaves de la aventura

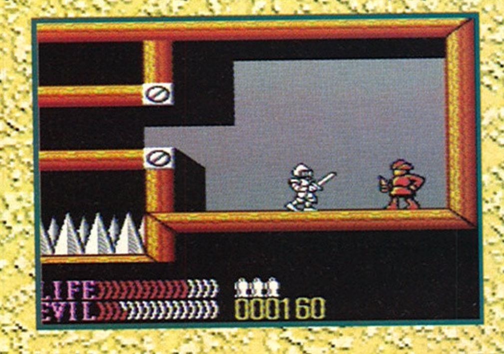
Pero Kuros empieza la historia despojado de todos sus poderes y será necesario ir encontrando en la ciudad, en



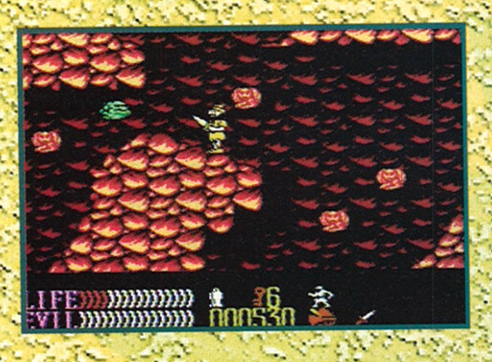
las minas, en el laberinto o en las mazmorras, las estatuas que necesita para canjearlas por las distintas personalidades, además de otras armas y objetos necesarios para su lucha.

Estas figuras de metal precioso se encuentran tras alguna de las puertas de las casas del pueblo, protegidas por los guardianes de Malkil. Dichas puertas son un elemento muy importante del juego, ya que hay muchas que tendremos que abrir para encontrar más de una sorpresa.





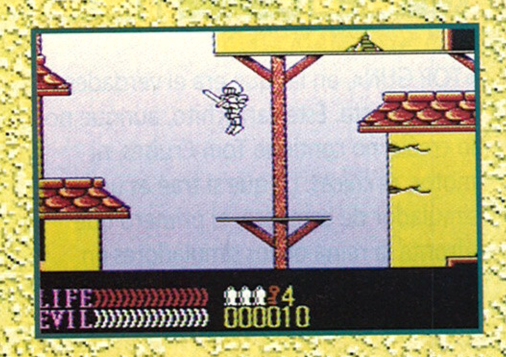
A través suyo, además, podremos entrar en el mundo subterráneo de Piedrup -por cierto un mundo enorme- que no es ni más ni menos que donde se hayan los pasadizos secretos que conducen al Castillo. Y una vez dentro es donde empieza el espectáculo .

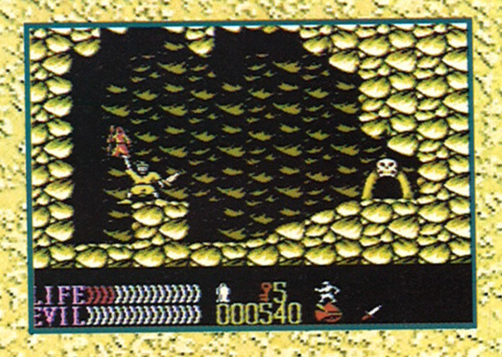


La tercera de los magos y guerreros apuesta por la jugabilidad a partir de una dificultad «endemoniada».

Un cartucho muy completo

«Wizards & Warriors III» exigirá del caballero un toque celestial para la habilidad y otro más para hacer cualquier cosa. Hay partes de esta aventura en las que Kuros ha de ser el más hábil de los saltinbanquis, al estilo del insuperable Burt Lancaster. Y en otras, fuerte y valiente como un caballero de las cruzadas, o astuto como un zorro y mago como Merlín. Lo dicho, para jugadores completos, como podéis ver.





Una buena ambientación y unos gráficos en orden ayudan al aventurero a meterse en faena.

En cuanto a los aspectos técnicos, hemos de decir que este héroe camaleónico se mueve por unos paisajes bien logrados, -con un buen scroll horizontal y vertical- y nos conduce a través de una envolvente historia en la que predomina la acción, compartiendo protagonismo con la aventura más clásica. Gráficos que no desmerecen y una buena jugabilidad, completan el plantel. ■



F-15 Strike Eagle

El Águila Vuela Más Alto

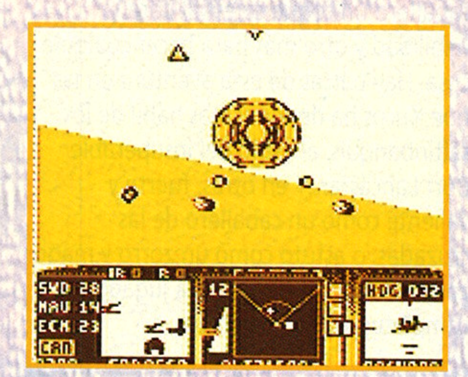
La última versión de este clásico en vuelo de Microprose aterriza en Game Boy con la vista puesta en satisfacer a los pilotos más exigentes.

A mediados de los ochenta, los técnicos de la antigua Unión Soviética habían creado el avión de combate definitivo, el MIG-21. Con él estaban dispuestos a conseguir la hegemonía aérea mundial. Los Estados Unidos no podían consentir una supremacía militar de este calibre por parte de su enemigo y, como respuesta a esta máquina de matar, presentaron el F 15. Un súper avión al que los señores de Microprose sacaron un rendimiento máximo a la hora de, fijaos en la contradicción, jugar.



Más cerca del cielo

La silueta de esta maravilla de la tecnología militar se hizo popular rápidamente gracias a películas como «TOP GUN», en las que era el verdadero protagonista. Este cartuchito, aunque no lo creáis, no contiene Tom Cruises, ni motos, ni chicas. Lo que sí trae es un buen simulador de combate, el primero que afronta la reina de los simuladores en Game Boy, una elocuente cantidad de misiones, un espíritu de guerra más que de recreo y una sabia puesta en escena. Como es norma de la casa, además, F-15 incorpora una serie de detalles que deja atrás a los escarceos Game Boy-misiones en vuelo y que demuestra la invariable profesionalidad de Microprose. Una pena que no se hayan estirado a nivel gráfico, aunque, la verdad es que eso no importa cuando se trata de volar.







MICROPROSE
SIMULADOR
P.V.P.: No disponible 1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuac.: Passwords
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS: REGULAR
SONIDO: BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: BUENO

Microprose vuelve a abrir brecha en el mundo de la simulación con un cartucho portátil para buenos pilotos.

LOS TOP 1

SUPER NINTENDO

1	STAR WING (1)
2	LEGEND OF ZELDA (2)
3	STREET FIGHTER II (3)
4	TINY TOON (4)
5	SUPER STAR WARS (5)
6	SUPER ALESTE (NOVEDAD)
7	DESERT STRIKE (6)
8	PARODIUS (8)
9	SUPER MARIO WORLD (9)
10	SUPER SWIV (10)

GAME BOY

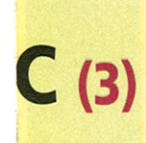
1	SUPER MARIO
2	JOE & MA
3	MEGAMAN
4	ASTERIX (NO
5	T.M.H.T. II (2
6	CRASH DUMM
7	BATMAN, R. C
8	THE JETSONS (
9	TINY TOON (9)
10	THE BLUES BR

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES



O LAND 2 (1)



C (3)



N II (4)



OVEDAD)

)

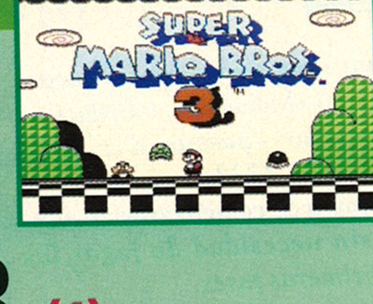
IES (6)

F THE JOKER (5)

(REENTRADA)

OTHERS (10)

N.E.S.



1 SUPER MARIO 3 (1)

2 BATTLETOADS (3)



3 MANIAC MANSION (2)



4 SHATTER HAND (4)

5 STAR WARS (5)

6 THE FLINTSTONES (6)

7 PANIC RESTAURANT (7)

8 HAMMERIN´ HARRY (8)

9 GOAL II (NOVEDAD)

10 EL IMPERIO CONTRAATACA (10)

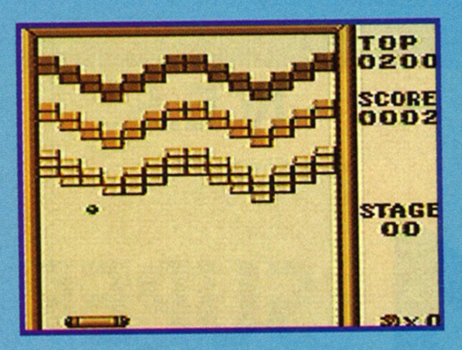
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior

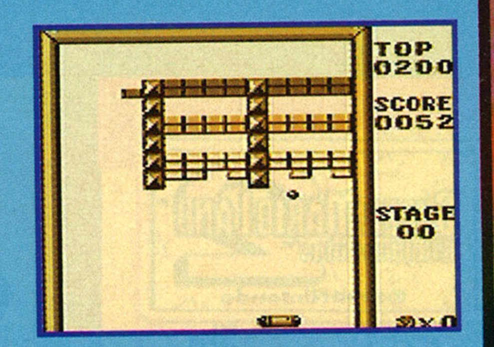


GAME BOY

Alleyway

Si estás hasta al gorro de que **tu «raqueta» vaya a paso de tortuga coja**, vamos, más o menos a la velocidad del coche de Choskar -que no tiene-, mantén **presionado el botón «A»** y verás **como se acelera**. Ahora ya sí que no habrá **«bolita» que se te escape.**





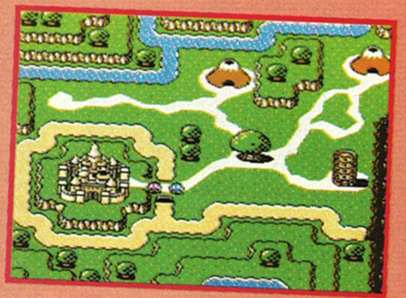
N.E.S

Adventures of Lolo III

Para echar una manita a nuestro amigo «Manolillo», introduce este **peculiar «password»: 2222 2222 2222 2222**.

Gracias a él, **comenzarás** tu aventura **sin necesidad de jugar las tres primeras fases**.





SUPER NINTENDO

Axelay

Si esta maravilla de la técnica se te atraganta, sigue estos pasos y podrás disfrutar de los **últimos niveles** sin necesidad de jugar los primeros. En la **pantalla del título, donde pone «Set-up» y «Start»**, **pulsa** repetidamente **arriba y abajo** hasta que un **número aparezca en la esquina izquierda de la pantalla**. Ese dígito te permitirá elegir la fase en la que desees comenzar.





SUPER NINTENDO

Lemmings



Para escuchar el fabuloso **«sound test», las musiquillas que dan vida a nuestros héroes preferidos**, pulsa **Arriba y «R», y después «Start» en la pantalla del título**. Tendrás todas las **melodías en bandeja** y podrás regocijar tus oídos con una simpática mezcla de ritmos marchosos y efectos de postín.



Power Blade

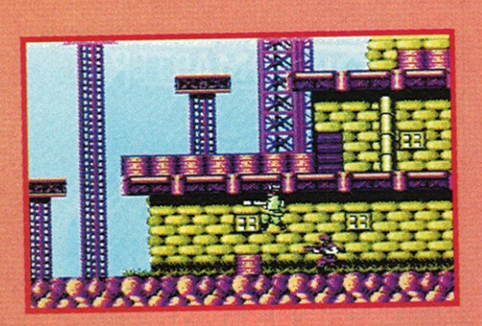
Aquí tienes un **menú con todos los passwords** necesarios para que eches su correspondiente vistacillo a cada nivel.

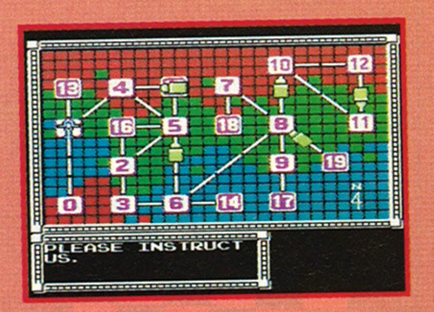
STAGE 2: B2712209
STAGE 3: G3784JD2
STAGE 4: 6843D12F
STAGE 5: IBJ39FK4
STAGE 6: J23KGBBK
STAGE 7: 77KDIOGJ



Bionic Commando

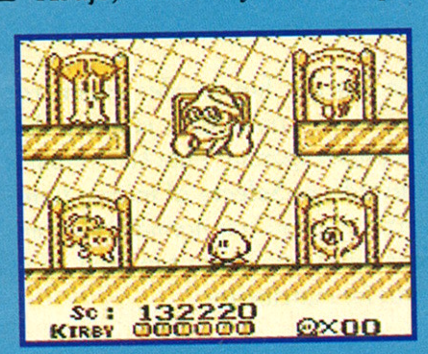
Breve pero intenso. Si un nivel te **está causando demasiados problemas** como para soportalo más tiempo, pulsa **«A», «B» y «Start» simultáneamente y pasarás a la siguiente fase**. De todas formas, haz lo posible por «vencer» al nivel. Ya sabes que los buenos jugones no necesitan malos trucos.

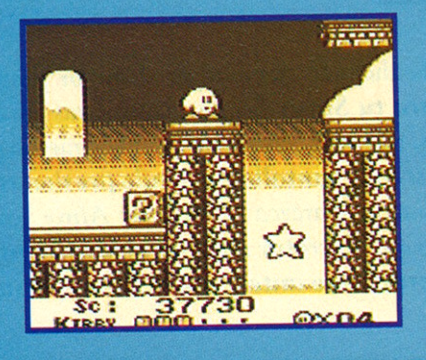




Kirby´s Dreamland

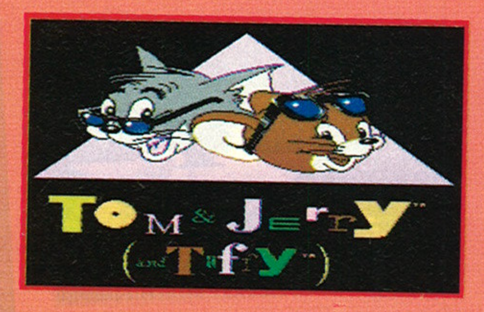
Para obtener unos **cuantos kilos de energía extra**, pulsa **simultáneamente Abajo, «Select» y «B»** en la **pantalla del título**.

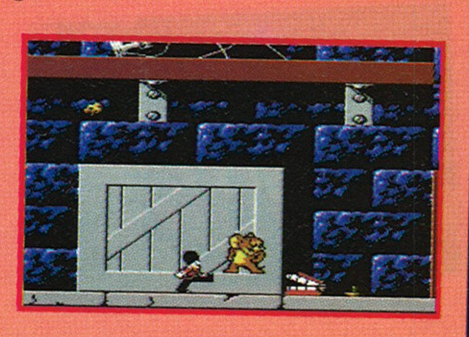




Tom & Jerry

Cuando aparezca la pantalla con el **dibujo de Tom & Jerry (la segunda pantalla de título)**, realiza la siguiente combinación: **Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, «B», «A», «Select» y «Start» dos veces.** Dispondrás nada menos que de **99 ratoncillos para culminar** esta aventura con sabor a gato de la tele.







Tiny Toon Adventures

Para **disfrutar de los incomparables juegos de bonus** que trae el no menos incomparable cartucho de Konami, **sin necesidad de acabarte una fase**, y además, poder **seleccionarlos a tu antojo**, introduce el **«password» que observas en la pantalla**. Rico, rico, rico...

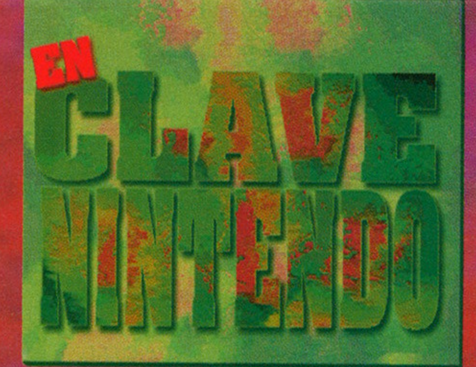






Golf

Cuando veas que tu golpe no ha sido bueno, pulsa **«A», «B», «Select» y «Start»**. Sí, ya sabemos que con esto **«resetearás» el juego**, pero gracias al **«pack» de pilas del cartucho** podrás comenzar en el golpe anterior al fallo.





Burai Fighter

Para empezar el juego con todo lujo de armas y, en tal caso, de detalles contra los enemigos, prueba a introducir el siguiente password en la pantalla correspondiente. Si sale, que saldrá, no habrá nave que te pare:

LTBBB



Dragon´s Lair

Si creías que nos habíamos olvidado de este quijotesco juego, te has equivocado. Porque aquí te ofrecemos, en exclusiva, unos cuantos de sus **más buscados «passwords». Toma nota:**

2a, 4b, 6d, 7c
3b, 5c, 7d, 8a
2c, 3d, 6a, 8b
1c, 2d, 3b, 8a



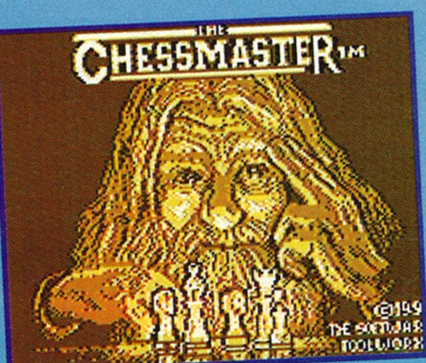




The Chessmaster

Toma nota que vamos rápido. **Cuando estés enrocando, argot propio de los ajedrecistas, pulsa rápidamente el botón «A»**. Tu rey **desaparecerá del tablero**, por lo que será totalmente imposible de derrotar.







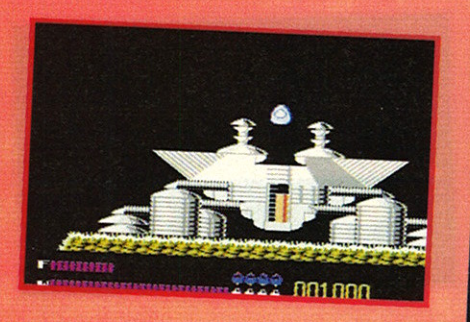
Battle Clash

Nadie duda de que **éste es el mejor juego que hoy por hoy puedes encontrar para tu Super Scope**. Entre otras cosas porque, de momento, es el **único disponible, además, claro,** de los que vinieron con el propio aparato. Pues bien, bromas aparte, si en la **pantalla del título presionas Izquierda y «Select» al mismo tiempo** y, cuando aparezca el **«Adjust Aim»**, comienzas el juego con normalidad, comprobarás **que derrotar a los ingenios cibernéticos no es una tarea tan fácil, si es que lo era, como antes**. Ahora se han puesto duros los marcianitos.

Solar Jetman

Vamos a poner las cosas más sencillas a los amantes de la perfección y, por tanto, de la compañía Ultimate -ahora metidos a consola como Rare- Si en **la pantalla de passwords, pones «Q» en todos los espacios, comenzarás a jugar en una fase de bonus con diez vidas extra del ala**. Perfecto y con ingenio. No se puede pedir más. De nada.

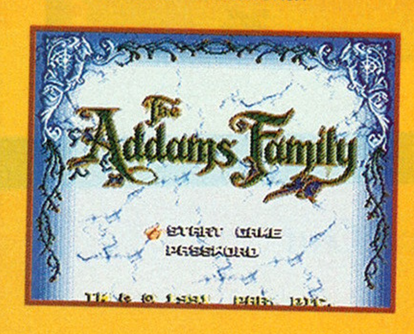






The Addams Family

BLKX8. *Este fabuloso código* ***te permitirá comenzar tu partida con Uncle Fester, Pugsley y Wednesday rescatados****. Pero no para ahí la cosa. También* ***te obsequiará con 70 vidas y cinco corazones de energía****. Para conseguir esto último, una vez introducida la clave* ***deberás dirigirte al Conservatorio****, esperar a que la música finalice y entonces,* ***entrar al sótano con las 70 vidas*** *en marcha.*

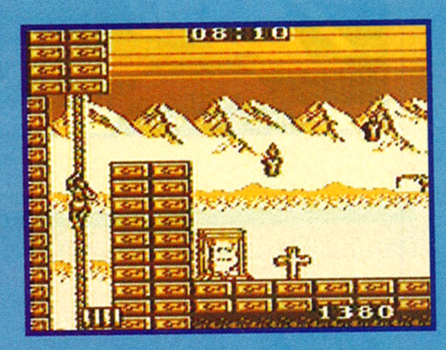


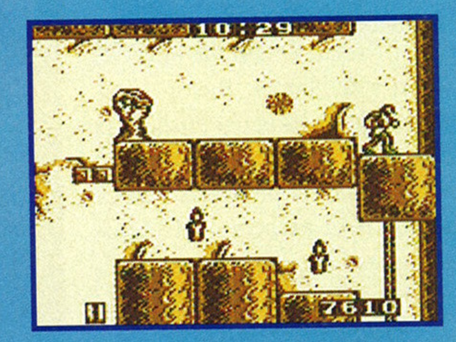


Castlevania 2

Lo estabas esperando, ¿no? Pues aquí tienes todos los passwords correspondientes a ***esta singular y excepcional aventura de Simon Belmont****.*

CRYSTAL CASTLE :
Espacio en blanco, Vela, Corazón, Corazón.
ROCK CASTLE :
Vela, Corazón, Corazón, Bola de cristal.
PLANT CASTLE :
Vela, Corazón, Bola de cristal, Bola de cristal.
CLOUD CASTLE :
Corazón, Corazón, Bola de cristal,Espacio en blanco.
FINAL :
Bola de cristal, Corazón, Vela, Corazón.







Bad Dudes VS Dragonninja

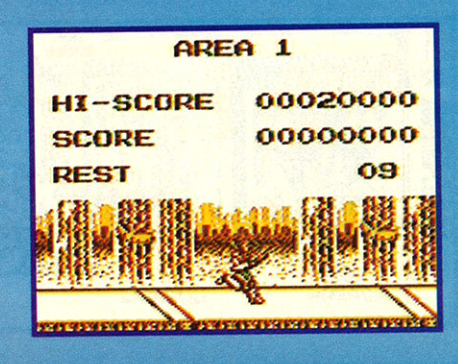
Para obtener ***64 vidas*** *por la cara bonita,* ***pulsa «B», «A», Abajo, Arriba, Abajo, Arriba en el mando del segundo jugador -¡ve comprando otro mando!-****, para* ***finalizar con «Start» en el pad del primer jugador. Hazlo cuanto antes, porque no sabes la falta que te van a hacer las vidillas.***

Probotector

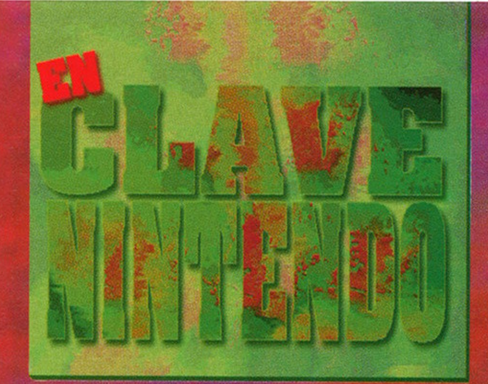
Para empezar a jugar en ***el nivel 4****, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, «B», «A», «B», «A» y «Start».*

Si lo que deseas es ***comenzar con nueve vidas****, pulsa Arriba cuatro veces, Abajo otras cuatro, Izquierda cuatro más y Derecha, como no, otras cuatro, para finalizar con el botón «Start».*











Pipe Dream

Este cartucho es, sin duda, uno de los más **histéricos a los que podréis jugar** sobre cualquier Game Boy. Va la cosa de nervios, de agua y de tiempo. Bueno, pues **para los que estéis agobiados**, se acabaron los problemas, porque para devolveros la sonrisa **aquí traemos una colección de buenas claves. De nada.**

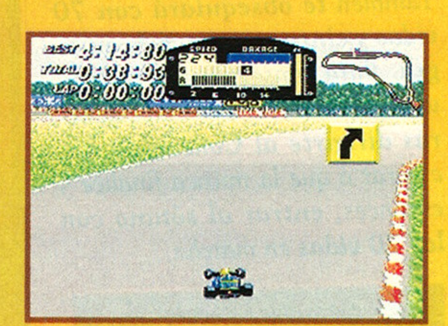
HAHA - NIVEL 2
REAP - NIVEL 4
GROW - NIVEL 6
YALI - NIVEL 8
GRIN - NIVEL 3
SEED - NIVEL 5
TALL - NIVEL 7

SUPER NINTENDO

F-1 Exhaust Heat

*Sí, chaval, por si no lo sabías, **tu coche tiene un turbo escondido**. Para lograr que **actúe**, únicamente **deberás pulsar «L» y «R» simultáneamente en cualquier momento de la partida**. Este ligero movimiento de teclas pondrá en marcha el mecanismo de la turbina y tu **fórmula se verá catapultado a la impresionante velocidad de 400 Km/h***







Crack Out

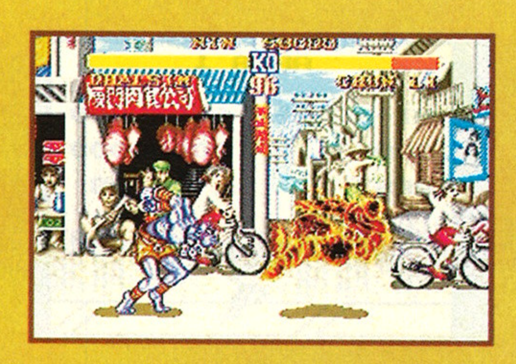
*No hemos podido encontrar algo tan tierno y a la vez útil entre todo el panorama internacional de claves. Así que, ya que tenemos ésta, vamos a darla. Si quieres **contemplar las escenas finales del juego**, introduce el navideño password «**MERRY CHRISTMAS». Todo te irá bien.***

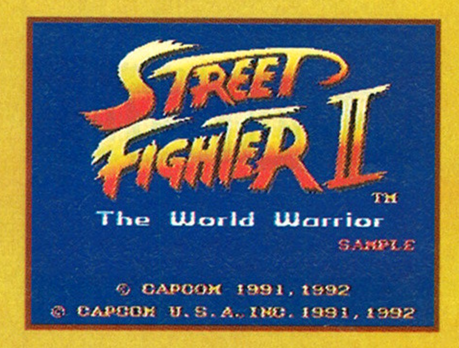
SUPER NINTENDO

Street Fighter II

*¿Te **gustaría poder jugar con los jefes del Street Fighter?**, ¿estás obsesionado con poder controlar los movimientos de **Balrog, Vega, Sagat o Bison**? A nosotros también, pero de momento lo único que podemos darte es un truco para ver los **finales completos** sin necesidad de jugar en nivel 7 de dificultad. En primer lugar deberás hacer el **truco del Champion Edition (Abajo, «L», Arriba, «R», «Y» y «B» en el logo de Capcom)**. Y luego, en la pantalla de opciones, elegir el nivel de dificultad número 2. **Comienza a jugar y cuando derrotes a Bison, pulsa «Start» y «R» simultáneamente**. Sea cual sea el luchador con el que cuentes, podrás disfrutar de su auténtico final.*









Rockin´ Kats

Ahí va el truco definitivo para terminarse este original jueguecillo. **Si tus niveles de energía están bajo mínimos, pausa el juego y pulsa Abajo, «A» y «B», y después «Start».** En menos que canta una ballena verde recuperarás **toda tu potencia. ¡Ah! puedes hacerlo cuantas veces quieras.** Tantas como leer la guía de trucos del juego que publicamos en estas páginas.

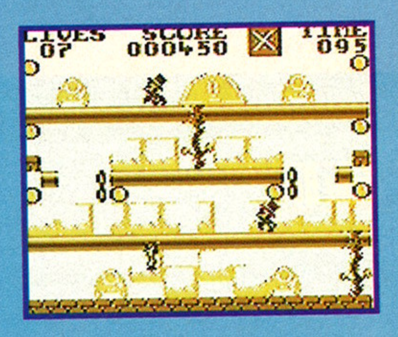




Bill and Ted`s Excellent Adventure

Diviértete probando unos cuantos **códigos** para esta «excelente aventura»: **555 4234, 555 6767, 555 4118, 555 2989, 555 6429 y 555 1881.**





Goonies 2

Para empezar a jugar con todos **los Goonies rescatados**, y el equipo necesario, **introduce este «password»: "!41 40" "KOK**



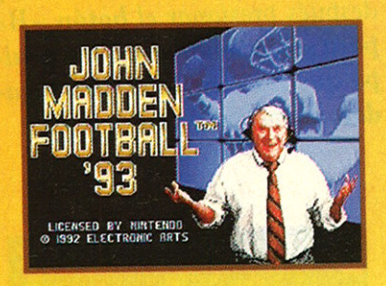




John Madden Football ´93

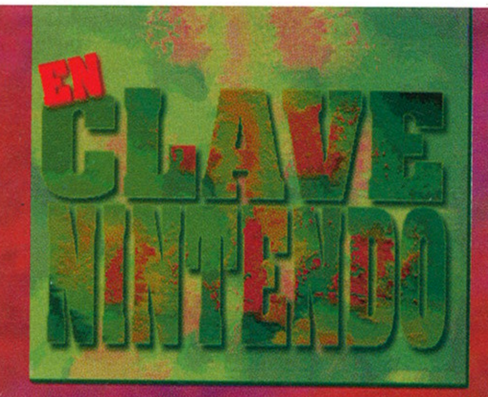
Los fanáticos del **fútbol americano** ya tienen su cartucho. Una producción de Electronic Arts por cierto bastante cuidada y realista. Y para que vean que no nos olvidamos de ellos, **aquí tienen una colección de variados «passwords» con los que jugar contra cualquier equipo y en la superficie inicial que más les guste. ¿Toman nota, por favor?:**

PTHNBBLD
PTMNFBVD
PTSNFCGF
GHHCBBVB
GHMCDBHC
GHSCDDDC
GDGFBBSB
GDLFDBFC
GDRFDDMC





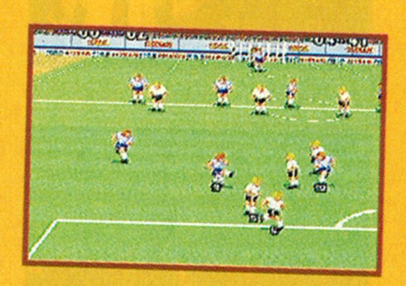






Super Soccer

¿Quieres **igualdad total a la hora de jugar con un amiguete**? ¿quieres que nunca pase aquello de: «me has ganado porque tu equipo era mejor»? Pues pon manos a la obra y realiza la siguiente operación: **Mueve el cursor del primer jugador hacia el equipo que quieras. Pulsa «Start» y «B» con el mando del segundo jugador para que tu equipo sea la selección Nintendo**. Seguidamente, **colócate justo encima del equipo que seleccionó el primer jugador**. El jugón que **tenga preseleccionado el equipo Nintendo** deberá **pulsar el botón «Y» para anularlo**, y después presionar el **botón «B» para seleccionar el mismo equipo que ha elegido el otro jugador**. Complicado pero, ¡ya está!







Boxxle

Seguro que te encanta pensar y también eso de los ladrillos. Pues para ayudarte un poco, **aquí tienes unas cuantas claves**:

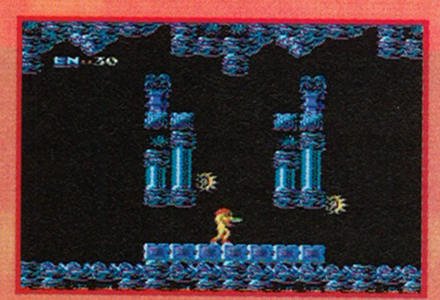
BDBD, DBBD, GBBD, HBBH, JBBJ, KBBK, LBBL,MBBM, NBBN, PBBP y QBBQ.



Metroid

¿Que no sabes como **arreglártelas para sobrepasar las primeras fases**? Pues entonces **lee atentamente**. **Si introduces tu nombre como JUSTIN BAILEY**, te convertirás en una **mujer con todas las armas extra y la consiguiente facilidad que el armamento trae** para **los primeros momentos del juego. El resto es cosa tuya, siempre que aguantes.**





GAME BOY

Choplifter 2

Aquí tienes los **códigos que te harán viajar** sin ninguna dificultad a lo largo de todos los niveles de este gran juego.

SKYHPPR: FASE 1-2
LKYBYSS: FASE 1-3
CHPLFTR: FASE 2-1
BYMSFWR: FASE 1-3
RGHTHND: FASE 2-3
GDGMPLY: FASE 3-1
TRYHRDR: FASE 3-2
SPRYSKS: FASE 3-3





Ultimate Air Combat

N.E.S

Marchando un **banquete de «passwords»** para que surcar los cielos de este **simulador de vuelo no suponga ningún problema. Menos aún que acabarse las misiones. Para que luego digas que no te lo ponemos fácil. Ahí van:**

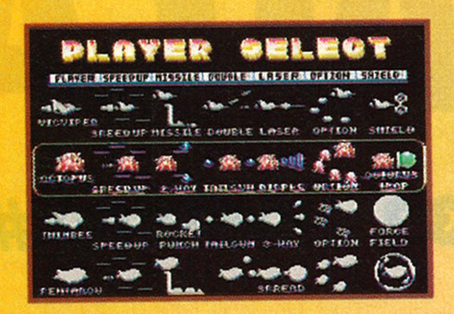
MISION 1:
POWDER KEG- BFYZGG
LONDON BRIDGE- BTXFYYY
TUB BUSTER- BT!VBBB
CAMP FIRE- CWWXDDD
MISION 2:
OVER A BARREL- CZGJK33
KILLER BEES- CVF12JJ
DRAGONFLY- CVBDFYY
POT SHOT- DDDGHII
MISION 3:
DISH IT OUT- DCWZJJ
BARRACUDA- DCK555
SMOKE TRAIL- DSSCYYY
POWDER DOWN- FYY2LLL
MISION 4:
POISON IVY- F2JNR99
INFERNO- FXH58QQ
NUT & BOLTS- FXDJM55
TITANIC- GGGLP77
MISION 5:
TIN CAN- GK38T!! PORT
SCRAG- GF2POSS
CRUDE & RUDE- GFY4P77
OCTOPUS- HII6R99
MISION 6:
RIG MISTAKE- H4LRXDD
VOODOO- HZK8CWW
HANGAR BANGER- HZGMOSS
STINGRAY- JJPVBB
MISION 7:
CHIKEN LITTLE- JM50FYY
PUMP IT UP- JH4RXDD
HIT OR MISSILE- JH16T!!
LOCH NESS - K338CWW
MISION 8:
MAN O'WAR- K6NTZGG
EMPTY NEST- K2MOFYY
CLEAN SWEEP- K2JPVBB
OIL & VINEGAR- LLLRXDD
MISION 9:
TOXIC WASTE- LP7VHII
PANCAKE- LK6TZGG
SAND CRABS- LK38CWW
WHIRLYBIRD- M550FYY

Parodius



Hasta ahora, todos **los trucos que te habíamos dado para este desternillante juego, te ayudaban a acabarlo más facilmente**. Si eres **un jugón profesional y a tí eso de la facilidad te trae sin cuidado**, realiza la siguiente combinación en la **pantalla de opciones** y jugarás sobre **un nivel de dificultad extrema**. Y es que hay gente para todo. Toma nota: **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, «B» y «A»**

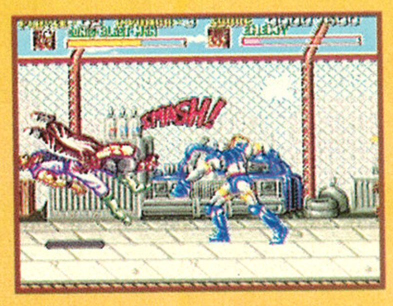




Sonic Blastman



En la pantalla de opciones, **selecciona la música perteneciente a la fase en la que desees jugar**. Una vez hecho esto, y **manteniendo pulsado el botón de «Select», presiona «L», «R», «R», «L» y «Start». Espera unos segundos y comenzarás** tu partida en la fase que hayas elegido. Toma ya, periquín.





Loopz

GAME BOY

Carlos García Seguí es un tipo muy simpático de Palma de Mallorca que nos envía unos cuantos **«passwords» de su juego favorito**:

SCREEN 6: XYZZ
SCREEN 16: JSRC
SCREEN 26: LFTR
SCREEN 11: SDGS
SCREEN 21: PCDC
SCREEN 31: QZSQ

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

A partir del día 20 de Mayo, Nintendo Acción pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de videojuegos de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar con nosotros desde un PC o terminal de IBERTEX y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, comunicar con otros lectores, consultar dudas, leer artículos de las revistas y un montón de divertidas posibilidades más.

CONECTA CON NINTENDO ACCIÓN Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para **estar en permanente contacto contigo.** Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas -**Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.



¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ellla de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** sobre tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: **¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...?** ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados. Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX ?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

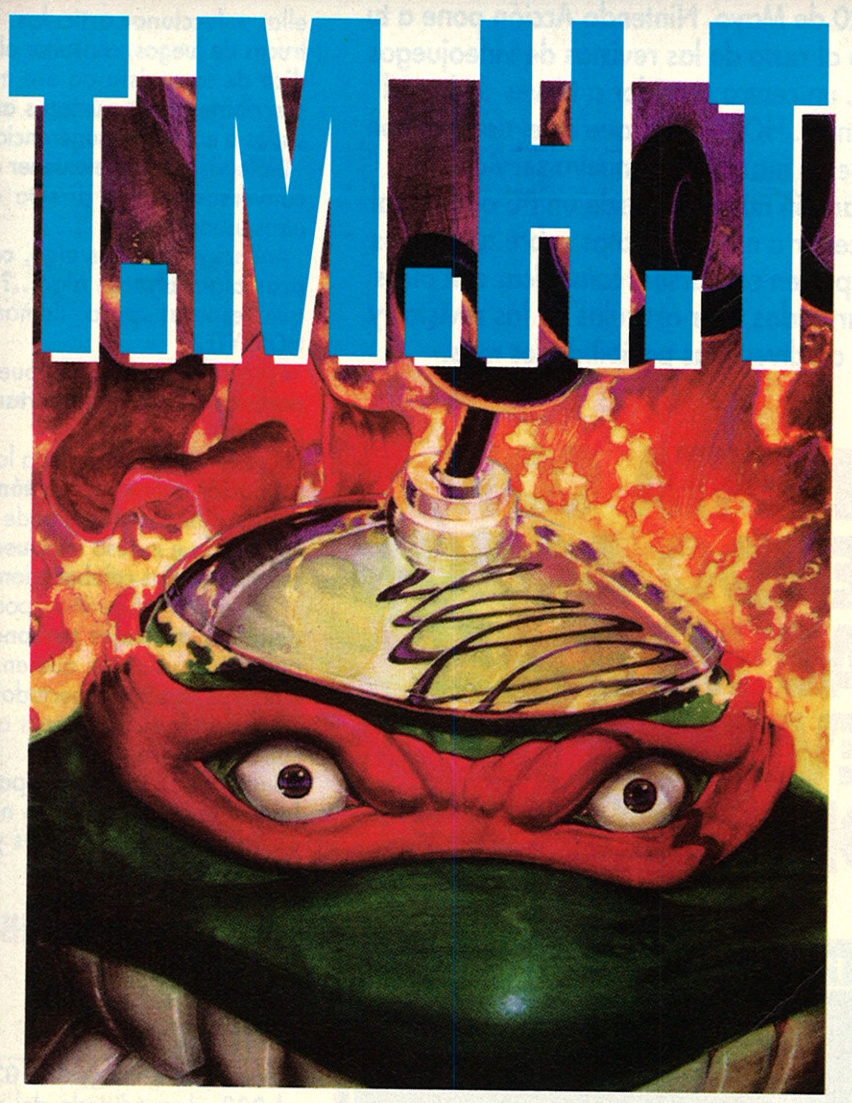
Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

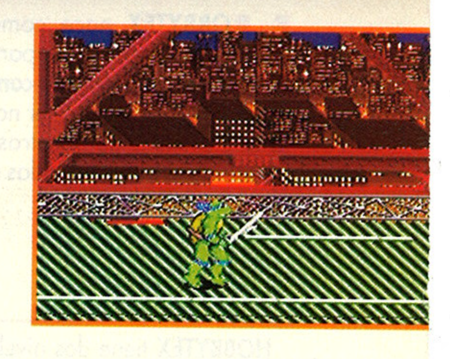
032 *HOBBYTEX#

T.M.H.T IV







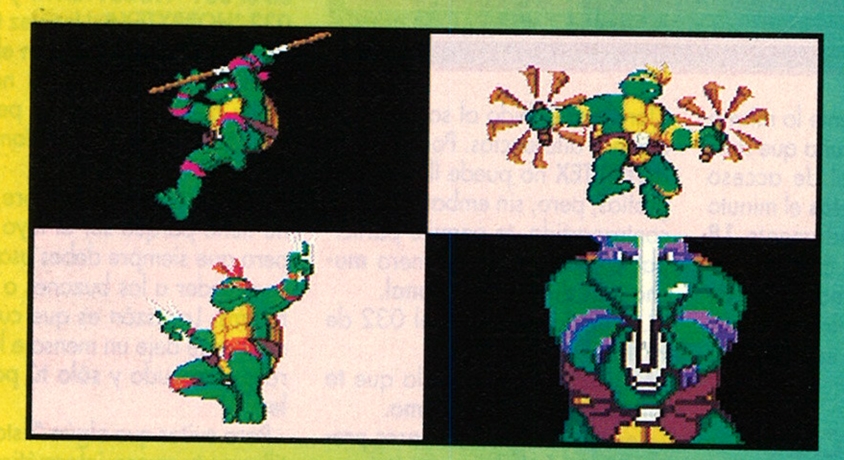


Por J. A. Gallego

SUPER NINTENDO

Ya está aquí el «Turtle Power». Ya está aquí la acción. Ya llegaron los cuatro monstruos dispuestos a batallar lo indecible por imponer la paz en la ciudad y echar al irreductible de Shredder. ¿Necesitáis ayuda? Pues apurad esta guía de Nintendo Acción, que aquí sí que sabemos lo que hacemos.

QUIÉN ES QUIÉN Y QUIÉN ES MEJOR

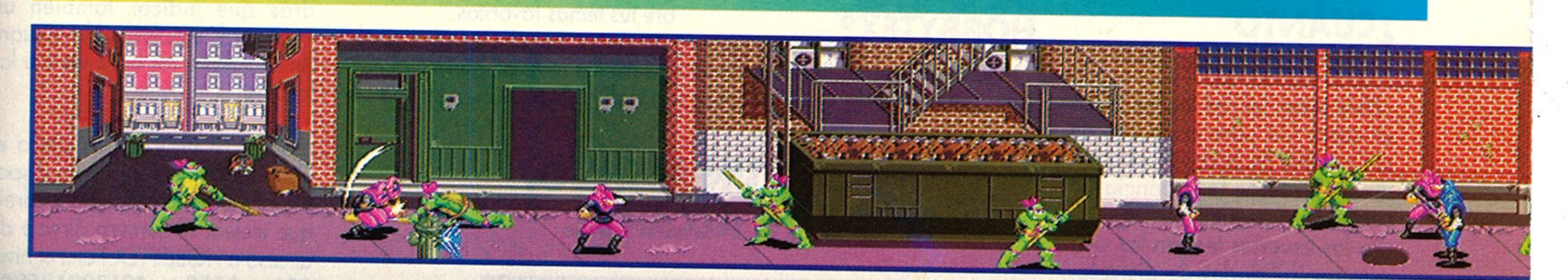


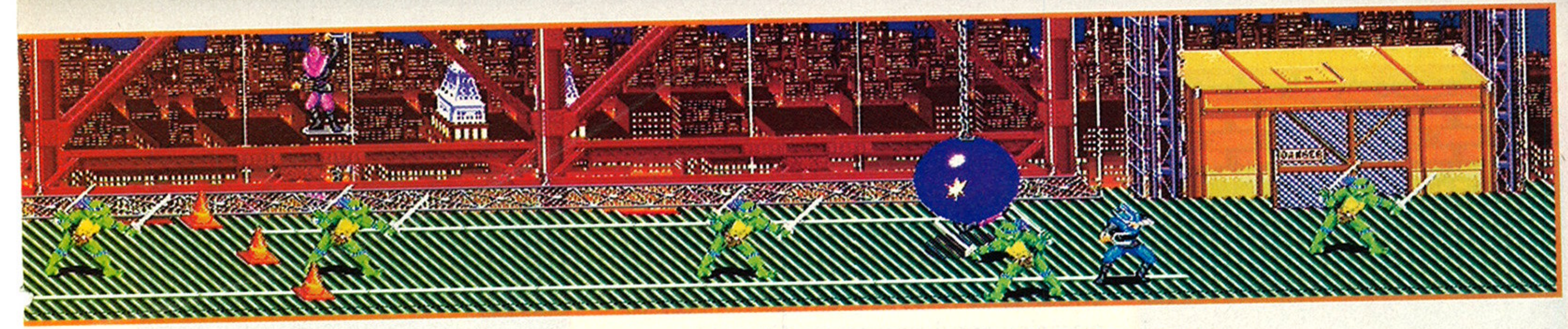
• **Leonardo**: Armado con sus **dos katanas,** es un guerrero formidable. **Equilibrado** y de gran poder **destructivo**, posee un ataque especial con giro.

• **Michelangelo**: Sus **dos nunchakus** son temidos por todo el Clan del Pie. **Rompe crismas** con una facilidad asombrosa, aunque resulte algo lento.

• **Raphael**: Su **técnica de lucha** se basa en la **rapidez**. Porta **dos Sai** que maneja a la velocidad del rayo. Desgraciadamente **no encaja bien** los golpes.

• **Donatello**: El excesivo consumo de pizzas le ha transformado en un **luchador lento**, pero cuando **lanza su patada voladora, usando el Bo como pértiga**, pocos son los que no caen destrozados.





FASE 1 EN EL DOWNTOWN



Para entrar en la ciudad debemos **atravesar un gigantesco puente de metal**. Es el escondite perfecto para la gran **cantidad de ninjas** que allí acechan.

Mucho **cuidado con las bolas de demolición** si no queremos poner un felpudo de tortuga a la puerta. Y atentos al **enorme careto de Krang**, que nos lanzará **peligrosos rayos** por los ojos.

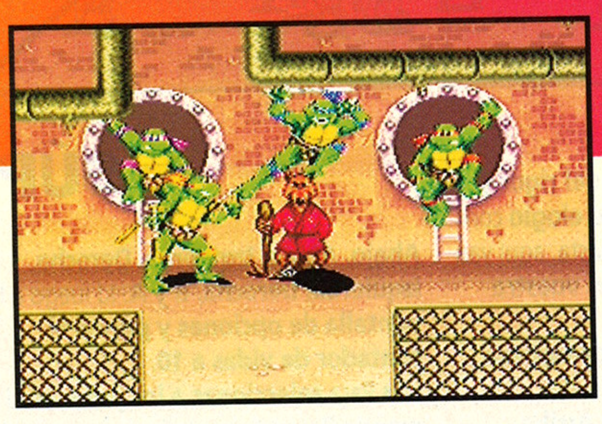




UN JUEGO EN EL QUE HAY DOS JUEGOS

El cartucho de las Tortugas incluye **una serie de opciones para los que ya estén algo cansados de la acción habitual** y del toma y daca:

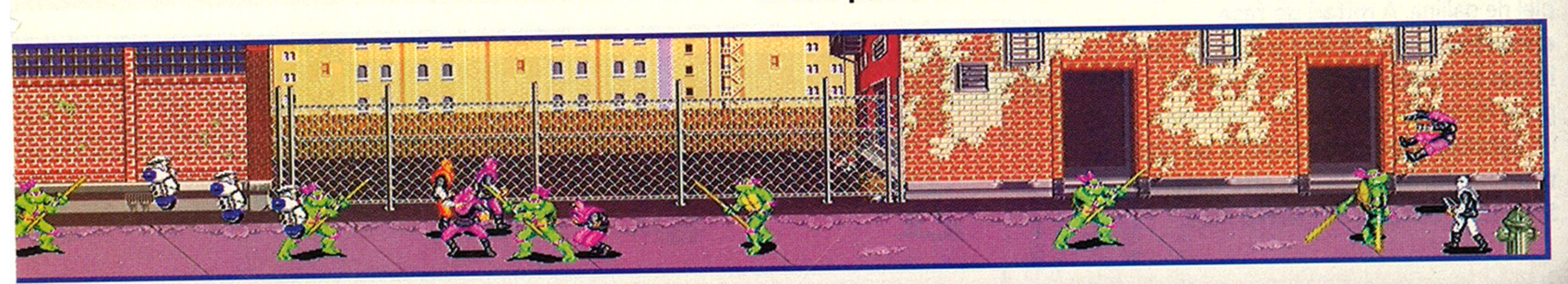
- **Time trial**: **Similar a la acción normal**, sólo que con la diferencia de que esta vez **debemos «ventilar» a nuestros enemigos** en una enloquecida **lucha contra el crono**. Para los que gusten de figurar, hay posibilidad de incluir los **records propios**.
- **Modo VERSUS**: Vuestra hermana y vecino os **acusan de ser malos jugadores**: Ahora es el **momento de ajustar cuentas** con esta opción para **dos players** en la que las tortugas se verán las caras, de una forma agresiva y bajo la atenta **supervisión de su maestro**.



FASE 2 URADOURI

Los quelonios están inmersos ahora en los **peligrosos barrios bajos** de la ciudad. Un paisaje cotidiano, sobre todo para los yankees, será **nuestro escenario de combate** contra el Clan del Pie.

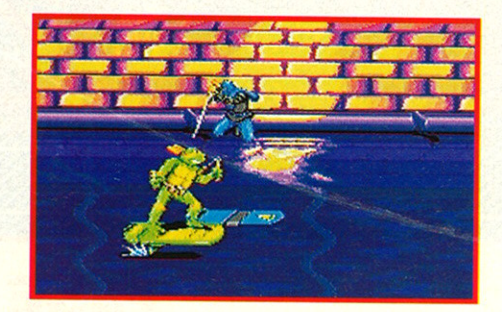
Usad las bocas de riego para golpear al enemigo, y tened cuidado **de no caer por las alcantarillas**. Podéis perder el caparazón.

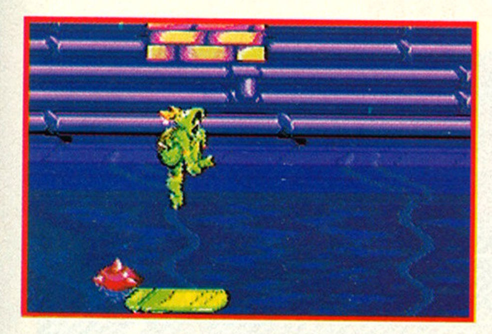


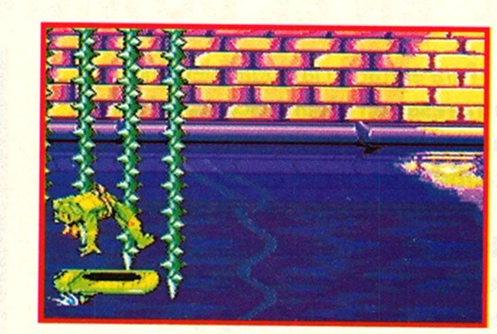
FASE 3: GESUIDOU

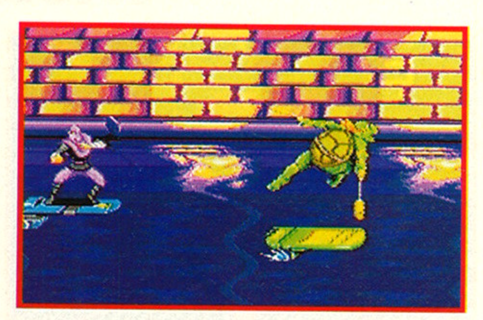


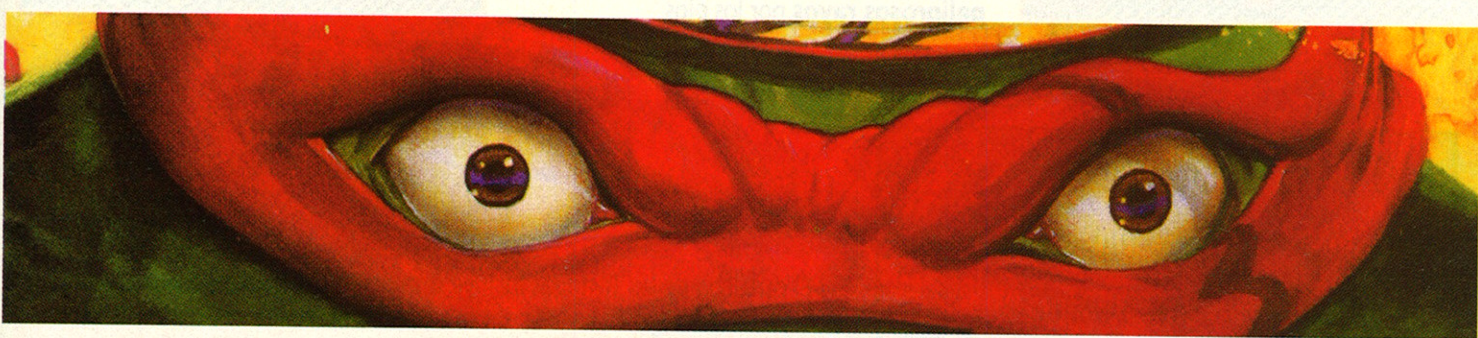
Estamos ante una fase plena de emoción y sumamente divertida. En ella nos veremos obligados a practicar el **surf por una pútrida cloaca**, recogiendo **pizzas del agua y repartiendo mamporros** a los ninjas que se crucen en nuestro camino. No **faltan los entrañables fetos** de alien hipertrofiados. La mecánica: **esquivar y cascar**. Sin problemas.

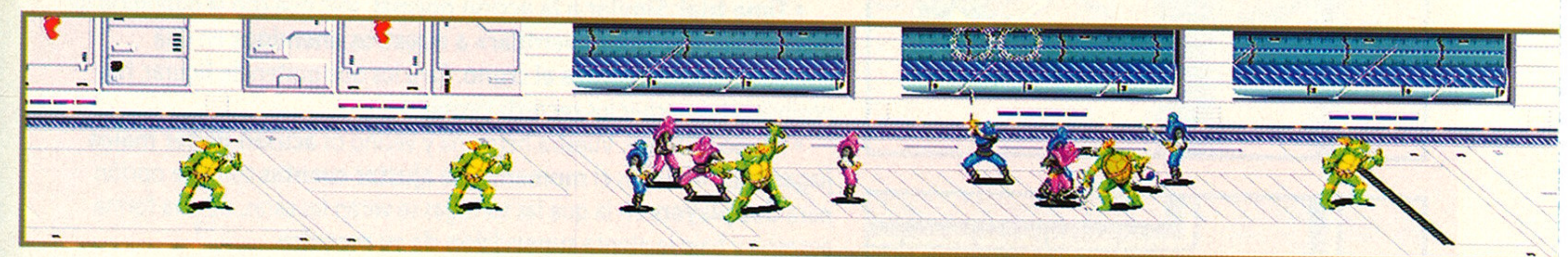












FASE 4: TECNO 1

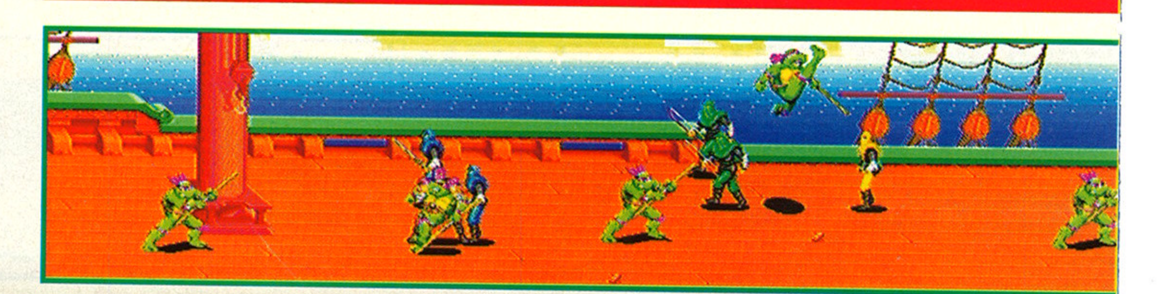
Es un **sofisticado domo** que puede convertirse, de la noche a la mañana, en **lo último que vean** nuestras tortugas favoritas. Por lo difícil, claro...

Multitud de ninjas y robots automatizados intentarán ponernos la piel de gallina. A **mitad de fase encontraremos a Tokka y Ramzar**, dos bichos que trabajaron en la segunda parte de la película. Y luego cogeremos un **ascensor que se convertirá en una trampa mortal**. En lo más **alto espera Shredder**, con cara de malas pulgas.

SÚPER

Para que podáis comprobar **el rigor y la profesionalidad digna de elogio** con los que trabajamos en esta revista, aquí van unos **súper trucos que harán vuestra misión más fácil:**

- Para obtener **10 vidas por tortuga**, usad el **mando 1** en la pantalla de presentación y pulsad **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A**. Id luego a la **pantalla de opciones y poned el contador de vidas a 10**.
- Para **seleccionar a los jefes**, usad el **mando 2** y, en la pantalla de presentación,

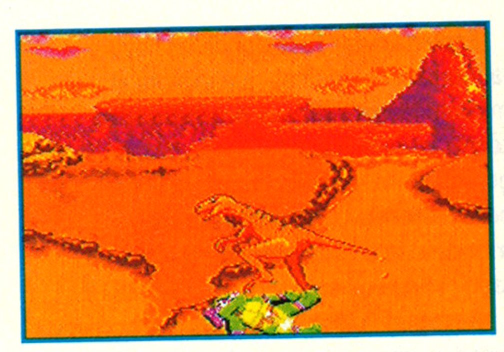




FASE 5: GENSI

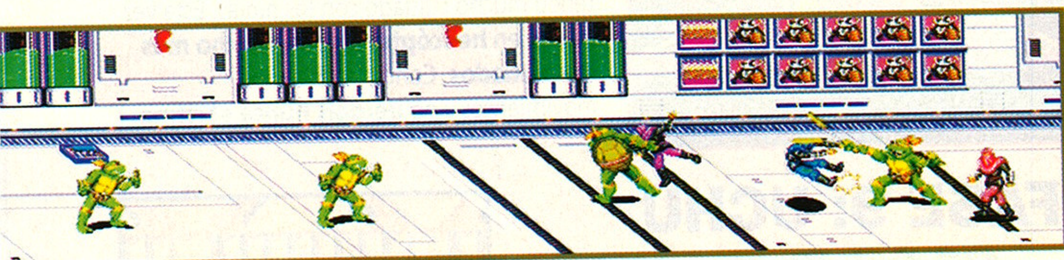


Aquí **comienza el espeluznante viaje a través del tiempo**: con una aventura que se inicia donde debía hacerlo, es decir, en la prehistoria. Y allí las cosas no eran nada fáciles. Por si os parecieron poco los **incansables ninjas de costumbre, ahora** deberéis evitar también **las estampidas de tiranosaurios y los pterodáctilos** que llevan rocas entre sus garras, así como las **estalactitas** colgantes de una caverna pleistocénica.









FASE 6: KOUKAI 1535 D.C.

La máquina del tiempo vuelve a funcionar, y esta vez de una forma aún más sorprendente. De hecho, este viajecito nos **trasladará a un antiguo galeón español de los de larga eslora y mar en calma**. Allí tendréis que tener mucho cuidado con las **tablas sueltas** del grumete ex-polizón, y con el **galeón enemigo que no dejará de dispararos**. Ah, enhorabuena, porque tendréis **el gusto de conocer a los gigantes de piedra**.

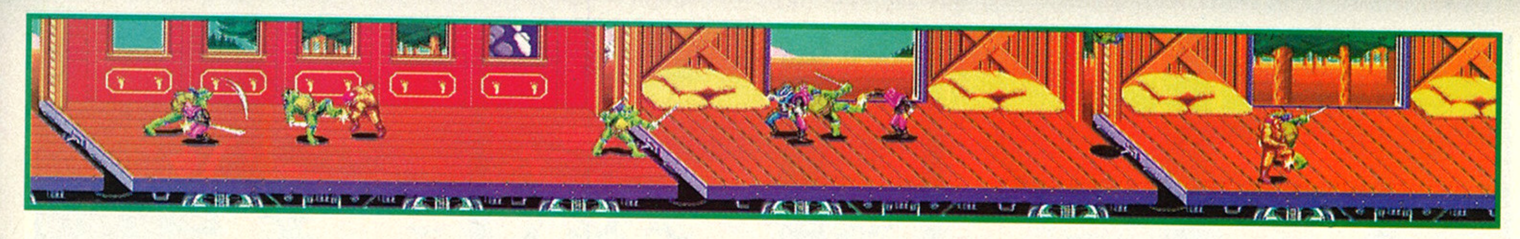
TRUCOS

pulsad **Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, B, A ,B. Comenzad el juego desde la pantalla de opciones**.

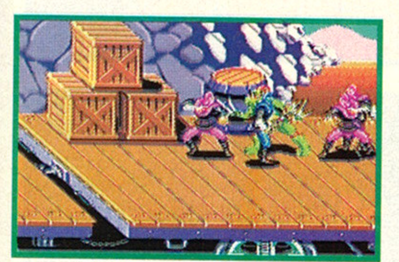
• Para **ver el final del juego**, no tenéis más que seguir esta combinación en la pantalla de presentación, y con el **mando del segundo jugador: pulsad X, Y, B, A, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, R, L, e iniciad el juego con el mando 1**.

• Para **elegir nivel**, aplicad el mando dos en la **pantalla de presentación con lo siguiente: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L, R, y empezad a jugar con el mando 1.**



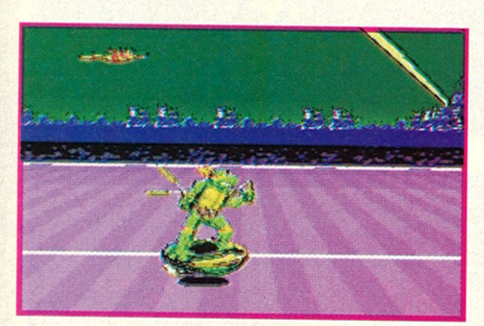


FASE 7: KAITAKU 1885 D.C.



Un juego tan completo como éste no podía pasar sin una fase en el **lejano Oeste**, ¿verdad? Pues bien, aquí la tenéis. Y empieza difícil, porque no os quedará más remedio que **atravesar todo un tren en marcha** para salir airosos. Lo que no sabéis es que **millones de gigantes y ninjas** están intentando asaltarlo desde sus caballos. Golpead las **cajas llenas de explosivos** si queréis libraros de parte de ellos.



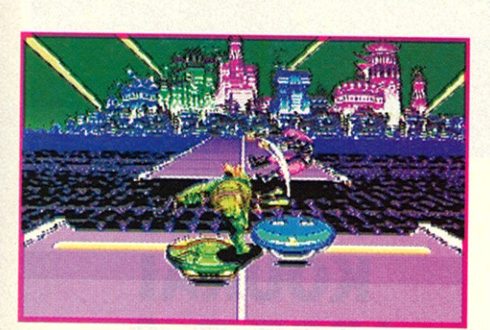


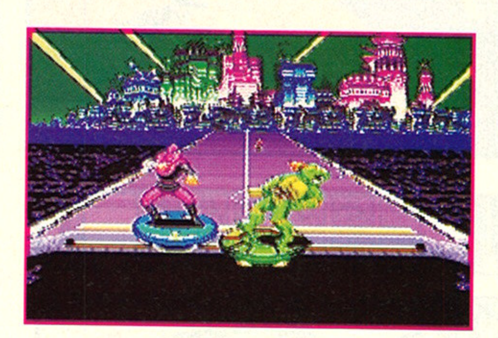


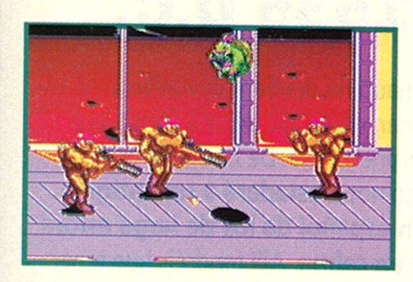
FASE 8: MIRAI 2020 D.C.

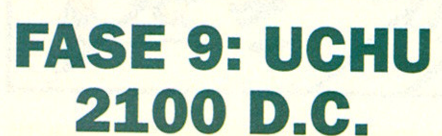
Espectacular fase donde las haya -aunque poco original- que explota al máximo las **grandiosas posibilidades técnicas** de la Super Nintendo. No, no es el genial F-Zero -por mucho que se le parezca-, pero **deberéis controlar vuestro monopatín** a **toda velocidad** sobre un fabuloso suelo hecho a base de **MODO 7**.

Recoged todos los bonus que podáis y tened mucho cuidado con los ninjas. Esta vez vienen en **helicóptero y son mucho más despiadados**. Controlad bien los movimientos y no **perdáis nunca el ritmo.**



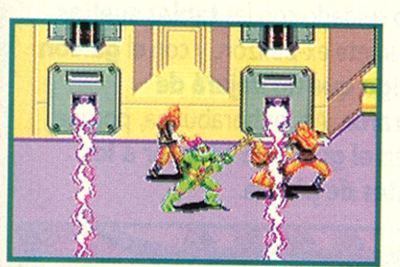


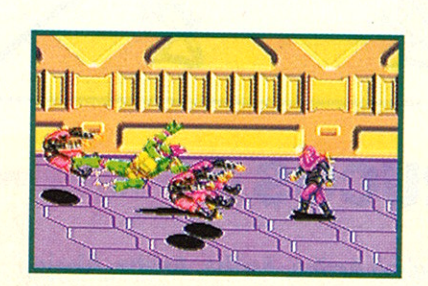


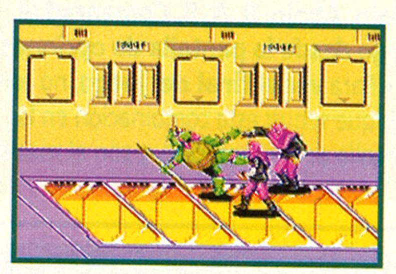


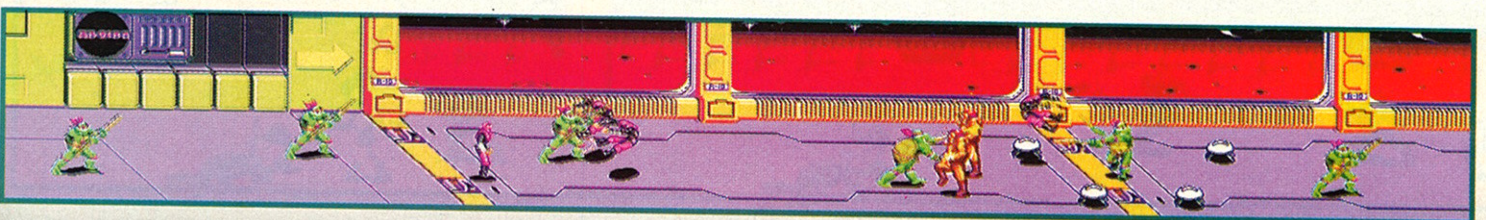
FASE 9: UCHU 2100 D.C.

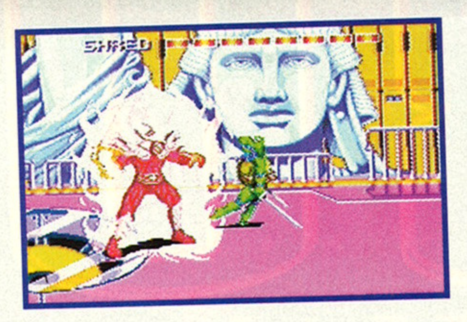
Por fin entramos en la hedionda base de **Shredder**, donde **habita la flor y nata de sus sicarios**. No, no hace falta que os frotéis los ojos. Ya sabemos que **están todos**, los que son y los que no son, que **son fieros**, que apuntan por todas partes y que no tienen ningún respeto por las tortugas, pero hay que intentarlo. Además, por si fuera poco, **multitud de artilugios electrónicos liberarán sus trampas mortales** con los riesgos extras que estos juguecitos conllevan. **Habilidad, paciencia** y esas cosas que se dicen siempre. Al fin y al cabo **se trata de disfrutar**.

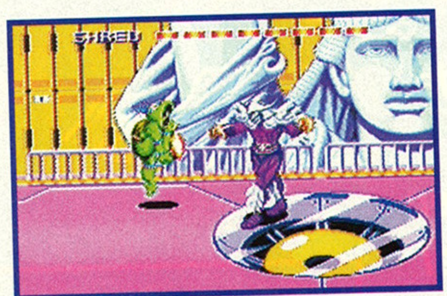










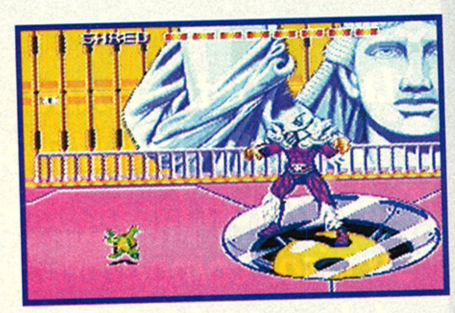


FASE 10: TECNO II

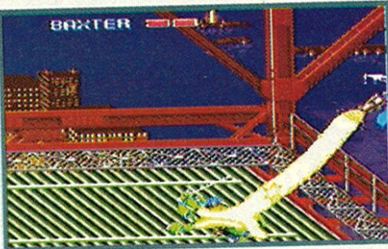
¿¡Así que aquí es donde **se enconde el villano**!? Pasamos a describir el espectáculo. De fondo, la desaparecida **estatua de la libertad y frente a nosotros, un hiperpoderoso enemigo** al que se liquida más o menos así:

- Cuando **Shredder se ponga verde**, no es que tenga hepatitis, es que se prepara a **lanzar una bala** por el centro **capaz de reducir a la tortuga**, y privarla de una vida. Este **disparo es siempre horizontal**, así que no te costará esquivarlo.
- **Si se pone rojo**, lanzará una **llama por el suelo,** fácil de esquivar con un simple salto.
- Si se pone **azul, lanzará un rayo congelante** hacia arriba. Será el **mejor momento para atacarle**, y **ponerle tú «morado»**.



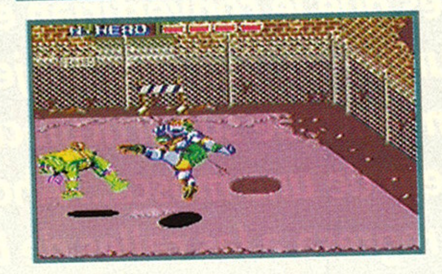


ENEMIGOS



Fase 1: Baxter

Una **mosca humana** que ataca a golpes de ametralladora y pistola de plasma. Espera a que **baje a tierra** para atacar con rapidez.



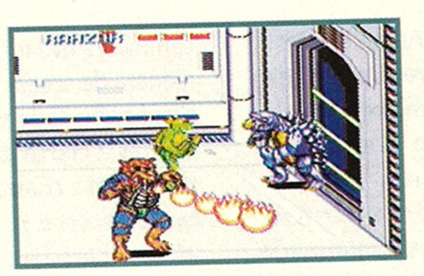
Fase 2: Mr. Head

Pese a que os ataque con mil armas, y a que se estire, es uno de los más sencillos del juego. **Acorraladle y derribadle a golpes**.



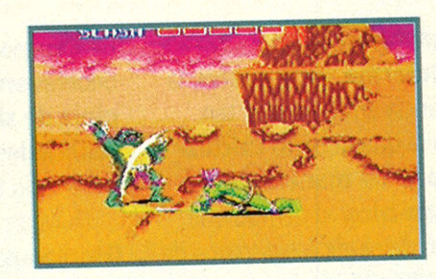
Fase 3: R. King

No os asustéis por el fiero aspecto de esta lancha . Tiene **indicados** los puntos de **impacto**, así que ya sabeis dónde golpear.



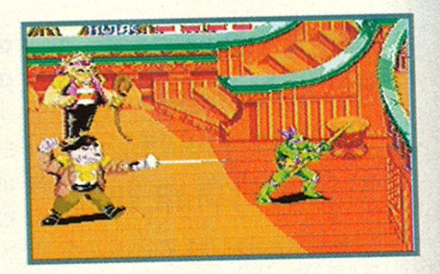
Fase 4 : Tokka y Ramzar

Son los jefes de mitad de fase. Tokka lanza ondas de hielo y Ramzar bolas de fuego. **Cuidado con los rayos laser** de la puerta.



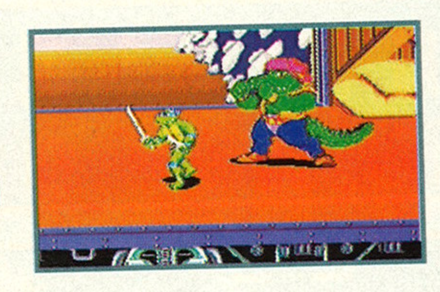
Fase 5: Slash

Un **lagarto prehistórico** con malas pulgas. Sus armas: una **espada y unas zarpas**. Pilladle por la espalda o dadle en vuelo.



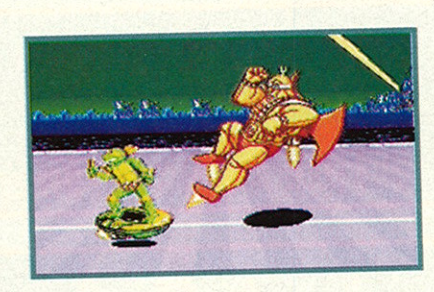
Fase 6: Rocky y Bebop

No tengáis miedo de su atuendo de fieros piratas. **Atacan de uno en uno y, si reciben muchos, se pelean entre ellos**.



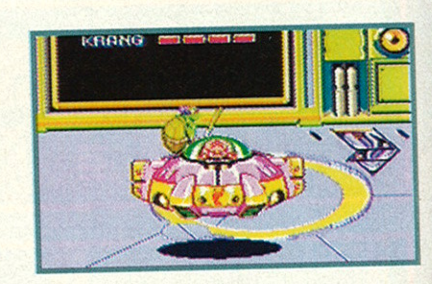
Fase 7: L. Head

Un cocodrilo que usa tan bien sus **puños como su cola, lanza cuchillos, se pone a cuatro patas y lanza mordiscos**.



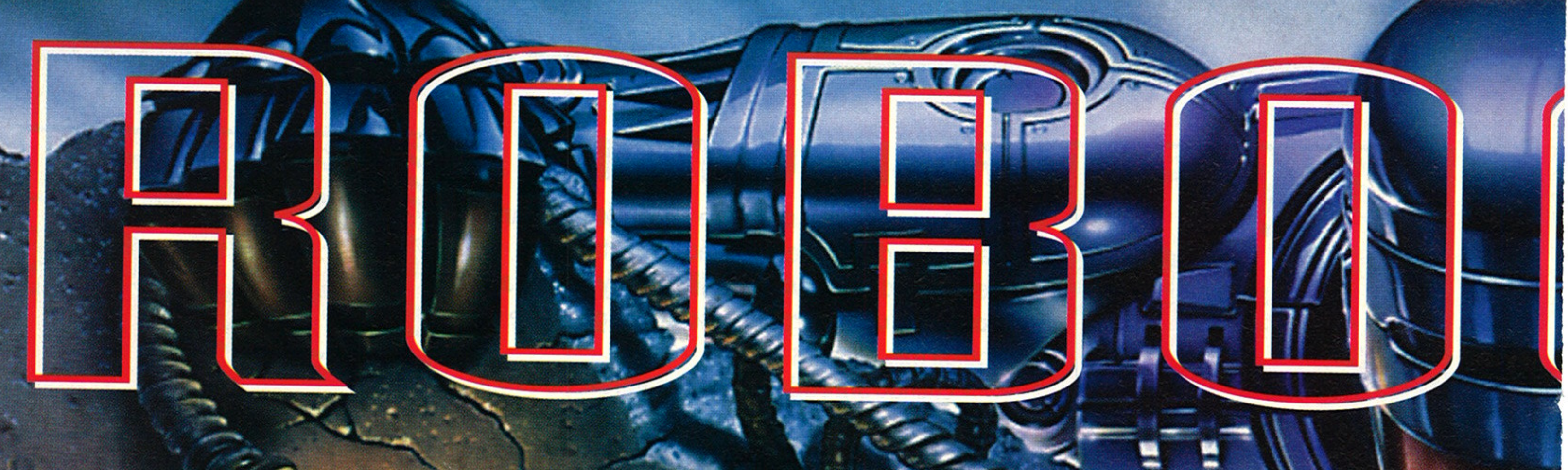
Fase 8: Krang 1º

Junto a los puñetazos y patadas, lanzad un amplio **repertorio de cohetes y bombas por la boca**. ¡Qué asco!



Fase 9 : Krang 2º

Vuelve el **enano a bordo** de un platillo volante para lanzar robots y pompas de jabón. **Atacadle** cuando se pose en tierra.



Lugar: Detroit. Año: 2011. Objetivos: Hacer cumplir la ley. Proteger al inocente. Servir a los ciudadanos. Esas fueron las primeras palabras que Robocop leyó en su visor computerizado. Estaba sentado en la silla del laboratorio de la O.C.P., donde se le practicaban las últimas modificaciones que le convertirían en el robot más potente del universo. Sus engranajes eran perfectos, y el movimiento de sus articulaciones tan silencioso como el vuelo de una mosca... Ahora, el más elegante Robocop regresa a las calles de Detroit.



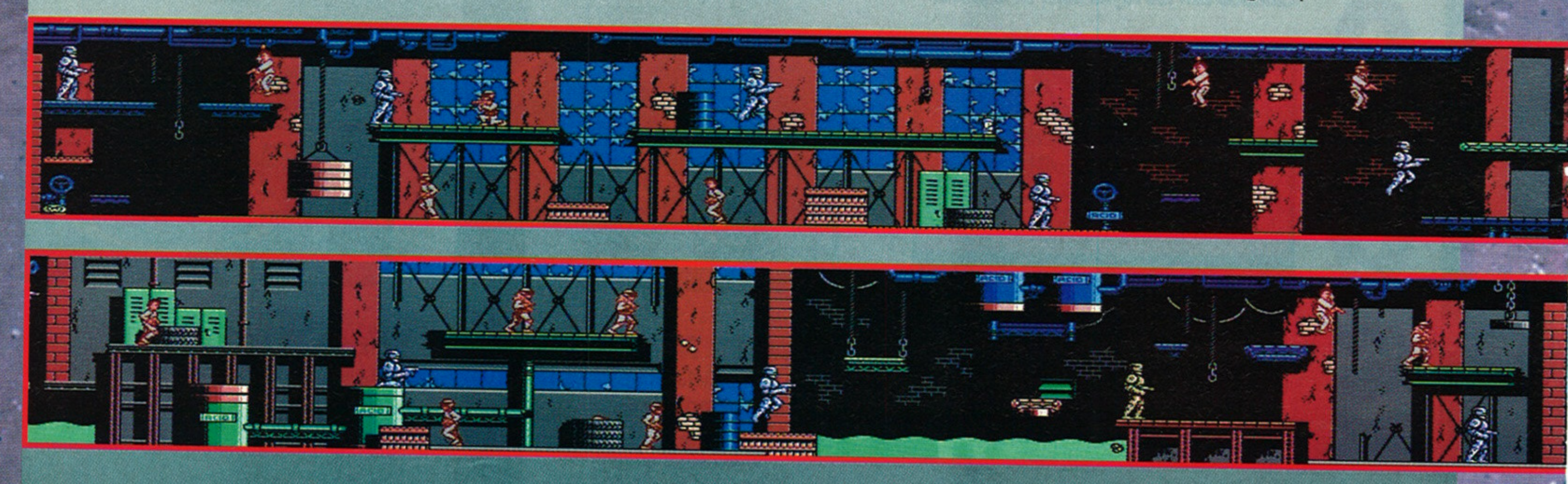
NIVEL 2

Lugar: Fábrica de Rockets Motors. Objetivo: Eliminar a Otomo, el Gran Ninja

Este nivel se caracteriza por **las peligrosas zonas de ácido que encharcan el suelo de la fábrica**. Para evitarlas, basta con que **saltes de plataforma en plataforma.** Pero, a veces, la distancia entre ellas es tan amplia que deberás **calcular el salto de manera milimétrica**, al tiempo que tratas de eludir los disparos de los matones de turno.

El momento más difícil llegará cuando tengas que **medir tus fuerzas con las de Otomo.** Aunque antes deberás **enfrentarte a otro ninja de similares cualidades** a las de tu adversario final.

Durante el combate final, **Otomo aparecerá armado con su espada ninja** y cada vez que se acerque a ti, notarás el filo de su sable si no eres lo suficientemente hábil como para evitarlo. La mejor manera de acabar con él es **dispararle cada vez que le tengas a cierta distancia, y protegerte cuando veas que se acerca.** El sitio más aconsejable para colocarse es **debajo de la plataforma que hay en el centro de la pantalla.** Allí, al menos, estarás protegido por arriba.



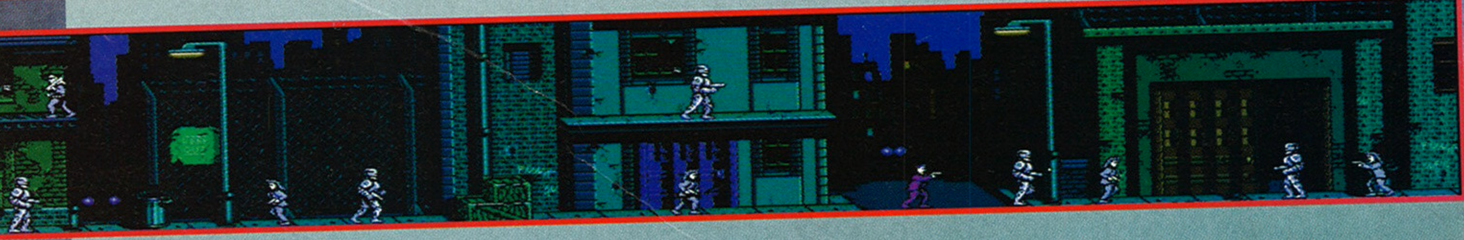


NIVEL 1



Lugar: Las calles de Detroit
Objetivo: Salvar a Lewis y sus colegas de los Splatter Punks





A continuación nos referiremos a **los enemigos que podrás encontrar en esta fase.** Pero toma buena nota, porque son prácticamente **los mismos que saldrán a tu paso en las cuatro siguientes**:

- Punkis caminantes: Hacen un recorrido fijo, y al acercarse te disparan. **Ataca antes que ellos** si no quieres resultar herido.

- Punkis de la ventana (indiscreta): En cuanto te pongas a tiro, no dudarán en atacarte. **Utiliza el disparo en diagonal** para acabar con ellos.

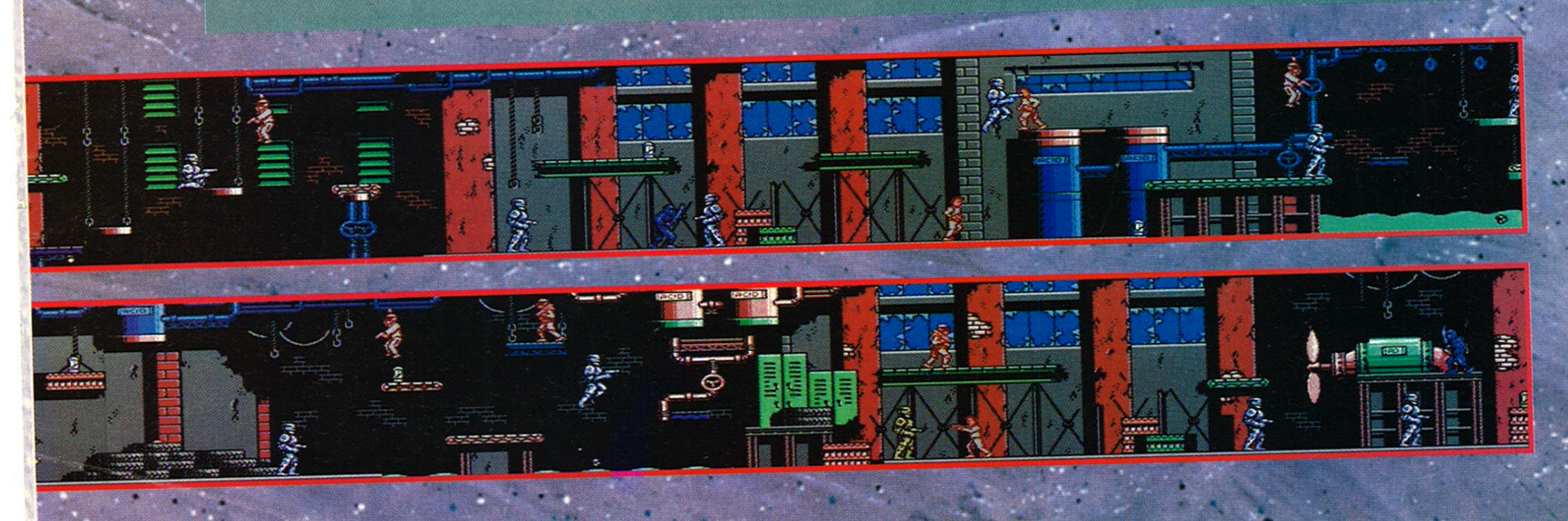
- Punkis de la basura: Cuidado con los cubos de basura. En su interior se encuentran **peligrosos criminales.**

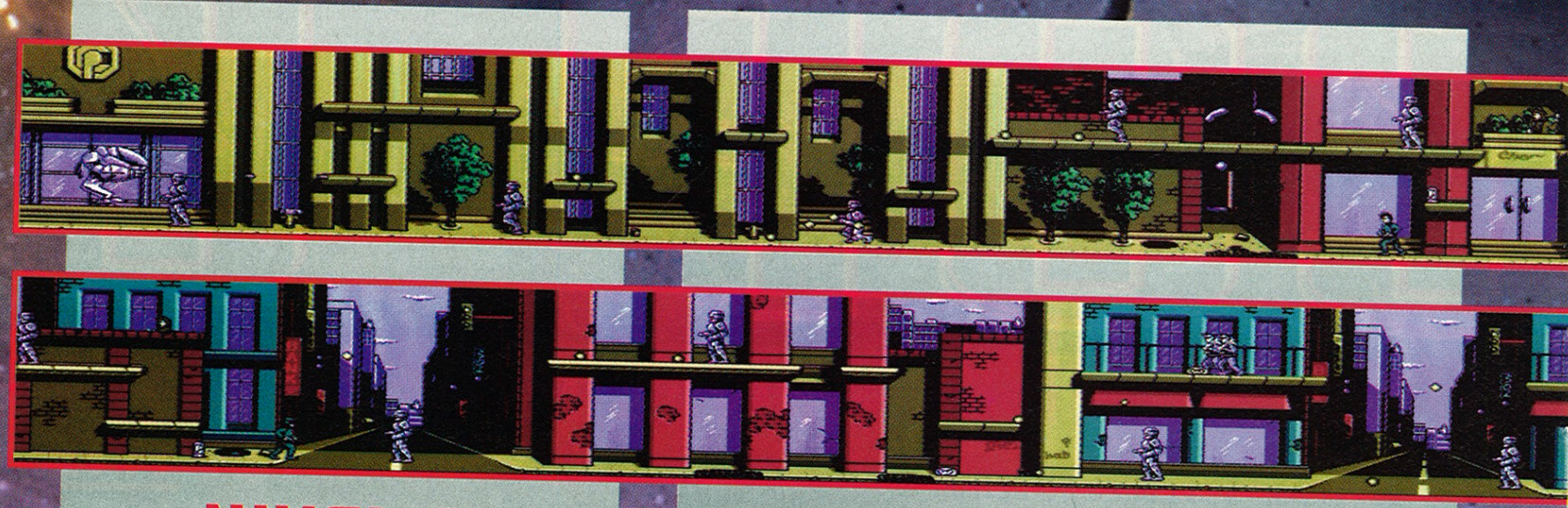
- Bazookas: Van **armados hasta los dientes** y la potencia de su arma es brutal. Nunca los pierdas de vista.

- Lanzadores de granadas: Generalmente se asoman desde la ventanas, y **sólo podrás abatirles a cambio de unos cuantos daños** en tu carrocería metálica. **Lo mejor es que los evites.**

El escenario final consta de un callejón **plagado de asesinos, que te dispararán desde todas las direcciones**. Tu única posibilidad de sobrevivir está en **eliminar a todos y cada uno de tus enemigos,** incluido el que te dispara desde la ventana.

Un pequeño truco consiste en **agacharte (y disparar) a todo el que se acerque** por izquierda y derecha, y **no ponerse en la diagonal de la ventana** hasta que no acabes con todos tus **adversarios de a pie.**





NIVEL 3

Lugar: Las calles de Cadillac Heights
Objetivo: Destruir el tanque armado.

En esta tercera fase, Robocop aparecerá **equipado con un propulsor de gran potencia**, con lo que sus saltos, hasta entonces tímidos, se transformarán en **auténticos vuelos.** De esta manera, **esquivar los baches de la carretera se convertirá en un juego de niños.**

Ahora bien, el **depósito de fuel** del propulsor descenderá rápidamente, por lo que no tendrás más remedio que **coger la cápsula de energía que aparece a la mitad del recorrido.** Con ella, tu depósito volverá a estar lleno a rebosar. Aún así, **no es aconsejable que desperdicies "a lo loco" el carburante**, como si de agua se tratase. Así que, aunque te haya gustado eso de las alturas, **vuela sólo para evitar los agujeros y recoger las diferentes cápsulas**, especialmente la de fuel y la bomba.

Al final de la fase te encontrarás ante un enorme tanque protegido por cientos de soldados. **Si posees la bomba,** no pierdas ni un instante y **suéltala tan rápido como puedas.** De lo contrario, no tendrás más remedio que **disparar sin cesar.**

En primer lugar, trata de **eliminar al sujeto que se halla en el interior del tanque,** y después no tengas piedad con **los secuaces que se vayan aproximando por tu izquierda.** Y cuando hayas acabado con todos ellos y el panorama esté despejado, **cébate con semejante bestia blindada.**

NIVEL 4

Lugar: Calles de Cadillac Heights (regreso).
Objetivo: Rescate de Keiko y Marie Lacasse.

Es exactamente **el mismo recorrido que en la fase anterior**, sólo que esta vez en sentido contrario. En esta ocasión **carecerás de propulsor**, y tendrás que saltar los baches a pelo. Además, aparece **un nuevo peligro: las minas ED 209.** El mínimo contacto con ellas provoca una explosión que resta energía a Robocop. Para eliminarlas, **debes ponerte cerca de ellas y disparar en diagonal-abajo** (si dispones del disparo triple, es mucho más fácil).

El enemigo final es un **robot diseñado por la O.C.P. Súbete a la plataforma de la derecha y agáchate a la vez que disparas.** Es el único modo en que este rival puede ser herido de muerte.

T

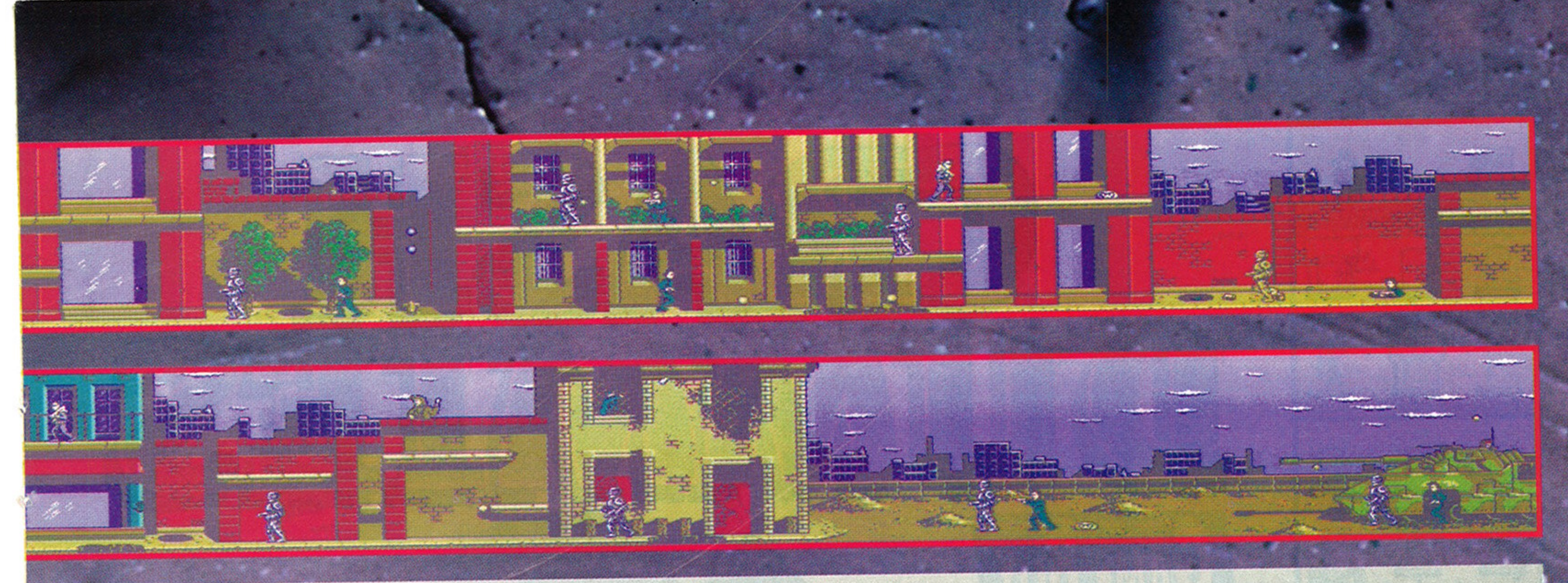


Robocop dispone del **más potente y sofisticado armamento** para hacer frente a sus adversarios. Su munición puede ir aumentando a lo largo del recorrido, siempre y cuando **recoja cápsulas de armamento.** Pero dichos extras son limitados, de ahí que sea recomendable **utilizarlos sólo en las situaciones más peligrosas.**

- **PISTOLA: Una sola bala por disparo.** Tus enemigos **necesitarán varios impactos** para caer desplomados al suelo.
- **PISTOLA-MISIL:** Sólo saldrá un proyectil cada vez que pulses el botón, pero en esta ocasión será de **mayor contundencia.**

Es posible aumentar la capacidad de disparo de estos dos tipos de armas si logras coger **una cápsula denominada repetidor.** Con ella, cada vez que aprietes el gatillo **dispararás tres balas seguidas.**

- **MISIL UPGRADED:** Su potencia es descomunal, por lo que **bastará un solo impacto** para que tu enemigo caiga fulminado.
- **BOMBAS:** Las diferencias con el anterior son mínimas. Su alcance es algo menor, pero **su potencia es aún superior.** Al igual que los



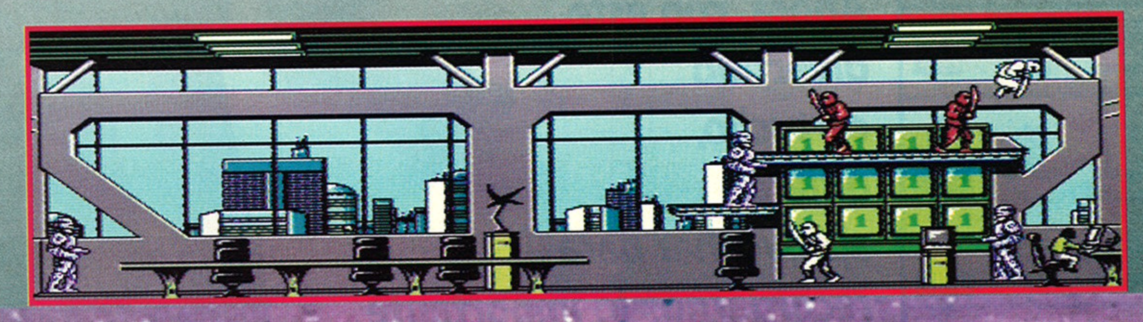
NIVEL 5

Lugar: Torre de la O.C.P.
Objetivo: Destrucción del edificio

Robocop ha logrado **acceder a la sala de computadoras de la O.C.P.**, y su misión no es otra que **destruir toda la organización.** Para ello, debe **entrar en la terminal que hay a la derecha y descubrir los nueve códigos secretos** que encienden el mecanismo de autodestrucción. Y todo ello, **dentro de un tiempo límite**.

Robo deberá situarse frente a la terminal y **pulsar hacia arriba en el pad de control**. La cosa resultaría muy fácil si no fuera por que hay **dos robot ninja** dispuestos a acabar con nuestro héroe. **Deberás usar la terminal siempre que no te ataquen, y defenderte (disparando) cuando se acerquen a ti.**

Si estás apurado de tiempo, **dedícate plenamente al ordenador.** Con suerte, **puede que logres acabar tu misión.**



ARGET LOCALIZADO



misiles upgraded, deberás conformarte con **utilizarlos en la tercera fase.**

• **TRIPLE DISPARO:** Se trata de un arma de lo más útil, debido a que **se disgrega en tres direcciones** (diagonal arriba, diagonal abajo y centro). Sólo aparece una vez en la fase cuatro. No la desperdicies.

• **MEDICINAS DE METAL:** Para arreglar los desperfectos que Robo sufra en acto de servicio, deberá acudir a la **sección de reparaciones**. ¿Que de qué va eso? Pues ahora mismo os lo explicamos:

Robocop acumulará daños en las piernas, brazos, cuerpo y cabeza. Si esas zonas resultan afectadas en una proporción importante, **empezarán a sucederse múltiples fallos.** Por ejemplo, un fallo en las piernas provoca que el superpolicía permanezca inmóvil durante un instante; uno en la cabeza afectará a su capacidad motriz, por lo que el robot avanzará a la izquierda cuando intentes llevarlo a la derecha, y viceversa; un fuerte impacto en los brazos tendrá como resultado un cierto retraso al sacar el arma.

Por ello, al final de cada fase Robocop **visitará la silla de reparaciones** del laboratorio de la O.C.P. Allí, **cada vez que pulses el botón A** se añadirán diez puntos en la zona dañada que hayas seleccionado. **Pero dichas reparaciones no son gratuitas, sino que se realizan según el número de iconos** que hayas cogido a lo largo de la partida. Ahora bien, **los iconos escasean tanto como el agua en el desierto.** Así que **procura que tu cuerpo sea alcanzado el menor número posible de veces.** Decirlo es fácil, pero conseguirlo...

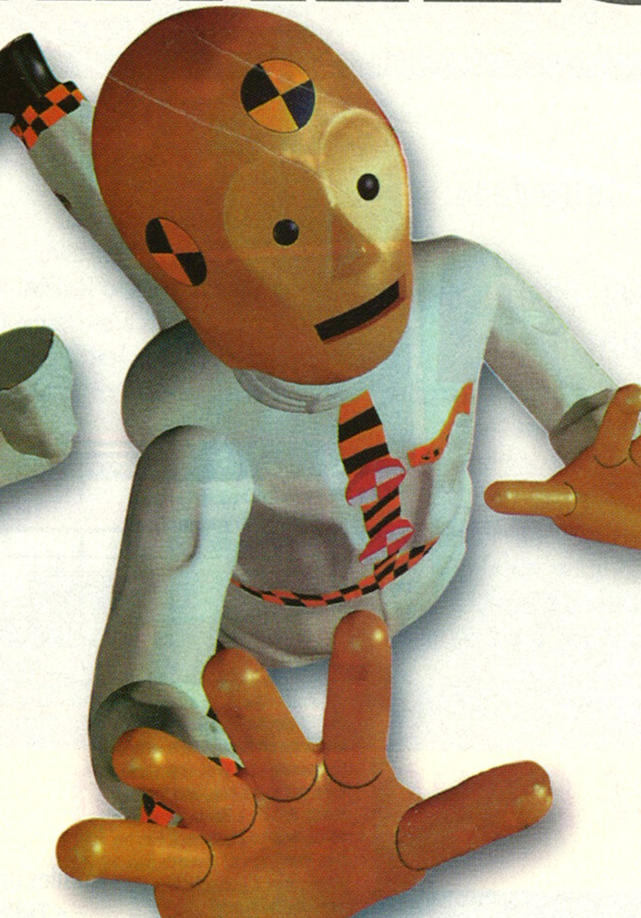
CRASH DUMMIES



GAME BOY

El trabajo de estos simpáticos muñequitos es troncharse, pero no precisamente de la risa. Ahora, con este divertido cartucho, quieren aprovechar para recordarnos lo importante que es la seguridad. Abrochaos los cinturones y... vayamos por partes.

por Max Coyote



Día 1: Estarán al caer



El primer trabajo de nuestros articulados amigos será el de **especialistas en escenas peligrosas de películas**. Tenéis que **lanzaros de un edificio en llamas** y romper en la caída todos los **toldos y barandillas** que encontréis a vuestro paso. Deberéis evitar el fuego y acertar en la diana que hay dibujada en el suelo.

Consejos:

• Dar **botes en los toldos** y columpiarse del asta de la bandera es divertido, pero **no resulta práctico**.

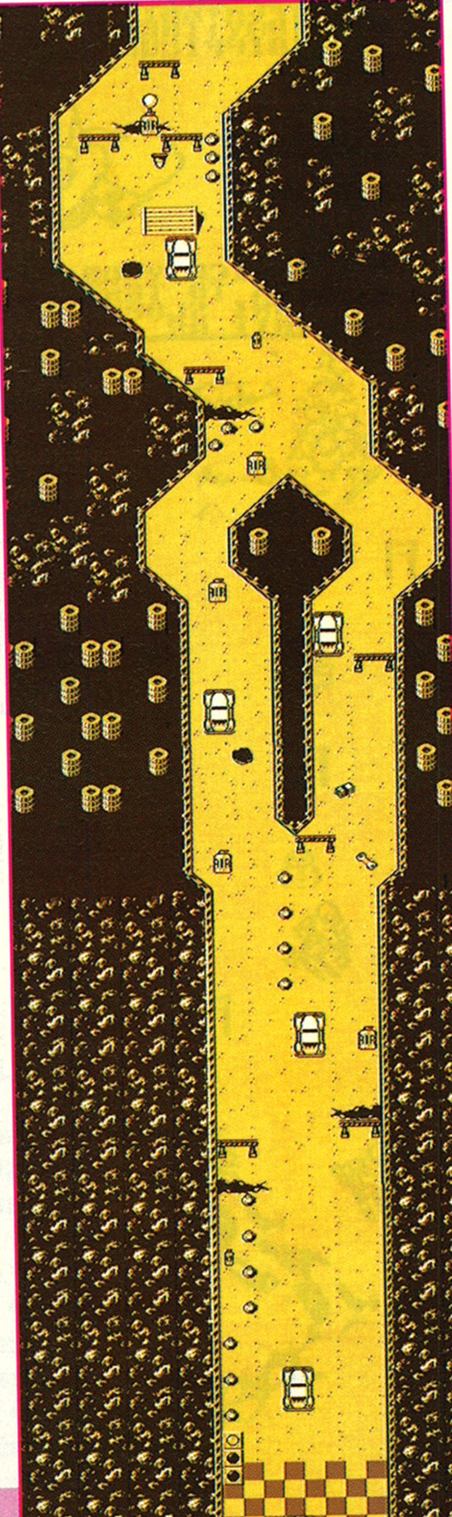
• Aún cuando parezca que estáis **metido de lleno en el fuego**, podréis **esquivarlo si sois rápidos de reflejos**.

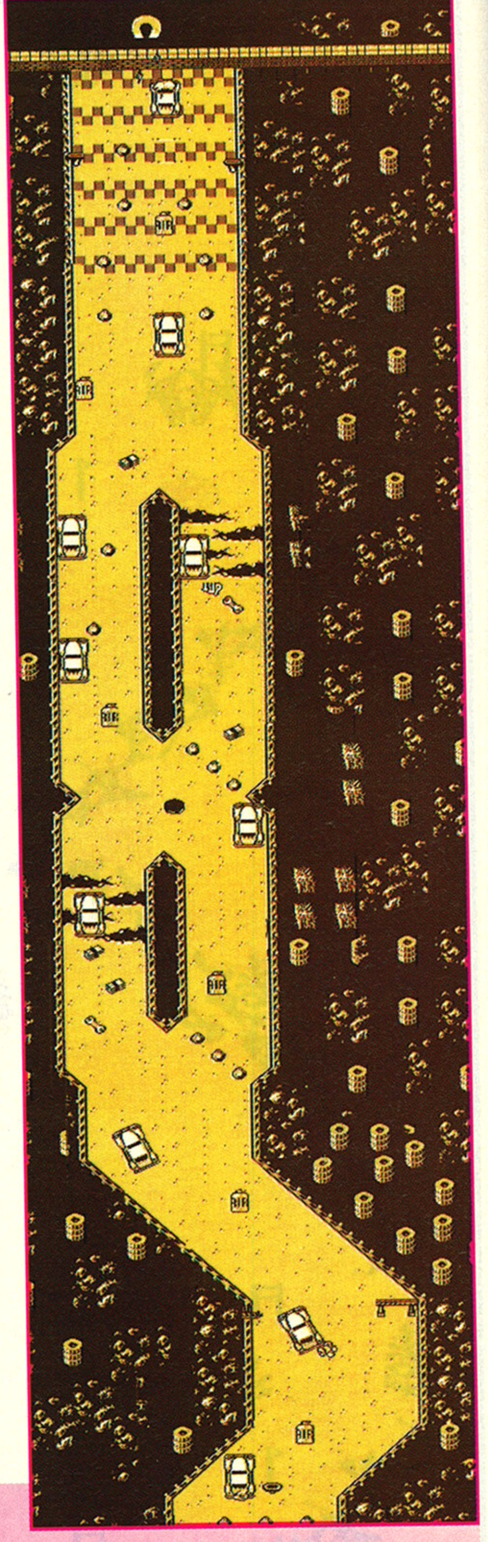
¿Qué o quiénes son los Crash Dummies?

Los **Dummies nacieron** hace ya algunos años al imponer los **fabricantes de coches los llamados «crash-test»**, pruebas de choque que consisten en lanzar un automóvil contra un muro y medir sus consecuencias. De esta forma, es posible mejorar las **condiciones de seguridad** de los automóviles en caso de choque violento.

Pues bien, para poder comprobar **cómo afectaban estos choques a los automovilistas**, se crearon unas reproducciones de la anatomía humana que son más **complejas de lo que parece** a primera vista.

La construcción de cada dummy tiene un costo de **varios millones de pesetas,** ya que deben asemejarse al máximo al funcionamiento del cuerpo. Hay dummies masculinos y femeninos, en modelo de niño o adulto, más altos y más bajos y con distintos pesos. Sin embargo, a pesar de tener nombre propio, **aún no hay dummies guapos o feos: Todos son iguales.**







Día 2: Castigados contra la pared

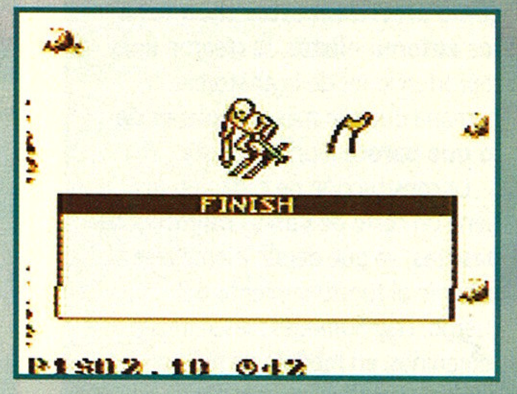
El trabajo a realizar durante este día es el propio de los Dummies en la vida real. Los maniquíes tendrán que **chocar contra un muro para probar la eficacia de los «air bag»**. Sin embargo, a alguien se **le olvidó llenar de aire los cacharros**, así que deberemos hacerlo nosotros mismos **recogiendo las bombonas que iremos encontrando** a lo largo de un camino plagado de **obstáculos, vallas, dinero, vidas extra, rampas, manchas de aceite, herramientas para reparar nuestro coche... Una gozada**.

Consejos:

- Concentraos en **conseguir todo el aire que podáis para el «air bag»**.
- No **choquéis con demasiados obstáculos** o vuestro coche quedará para el desgüace antes de llegar al muro.
- **Aprendeos el camino por donde se encuentra la vida extra**.

Día 3: El abominable dummy de las nieves.

Cambiamos de paisaje para acompañar a los dummies hasta una pista de **descenso de esquí**. El propietario nos ha pedido que comprobemos el **estado de las banderolas** que marcan el recorrido y que nos aseguremos de que están bien sujetas. Para ello, **tendremos que hacer lo contrario que los esquiadores, es decir, tocar cada una de ellas**, si queremos cobrar nuestro sueldo puntualmente.



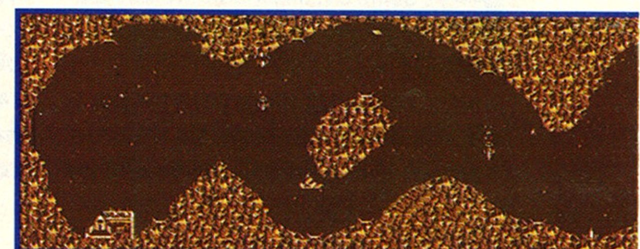
Los **árboles, zanjas, piedras y otros obstáculos nos harán sudar la gota gorda a pesar del frío invernal**.

Consejos:

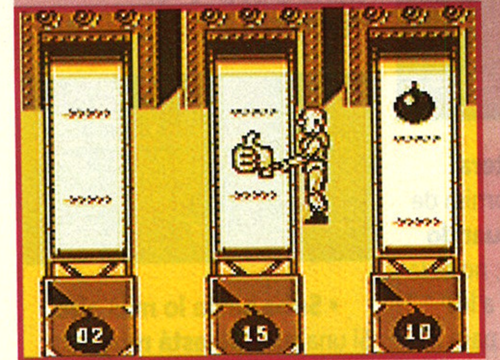
• Aprovechaos de vuestra inercia: **No necesitáis llegar hasta la próxima bandera para inciar el giro** hacia la siguiente.

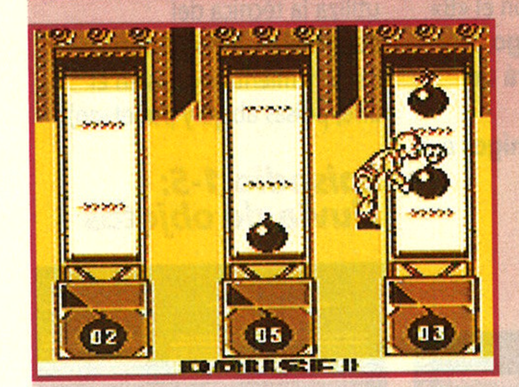
• Utilizad al mismo tiempo **el salto y el cambio de dirección** para esquivar las peligrosas zanjas sin problemas.

• Los muñecos de nieve son de nota, es decir, dificilillos, pero **no aprobarás si no tocas un buen número de banderas**. Así que no os entretengáis tanto con los copitos de nieve.









Día 4: ¡Esto es la bomba!

Chicos, esto sí que es un trabajo «seguro»: ni más ni menos que una **señora fábrica de bombas**. Salimos de Málaga y nos metemos en Malagón. Y para colmo de males algo está fallando **en la cadena de montaje**, porque en las **cintas transportadoras están apareciendo, para sorpresa de los encargados, bombas con la mecha encendida**. ¡Aquí sí que hay tomate!

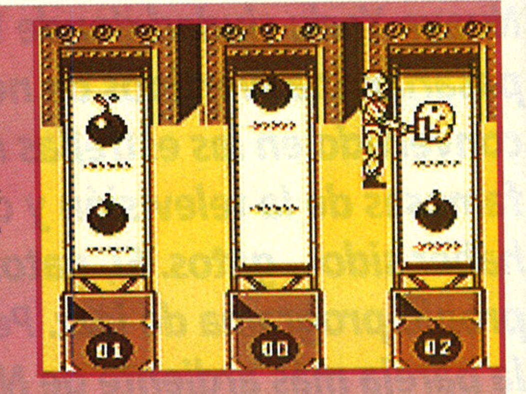
La **labor** de nuestros amigos en esta fase **consistirá en ir apagando las bombas que salgan encendidas** -a base de soplidos- y en **sacar de la cadena algunas piezas de dummy sueltas** que os servirán para conseguir un dinerillo extra -obsérvese la cara de felicidad del dummy (abajo a la derecha) tras haber cobrado el sueldo-.

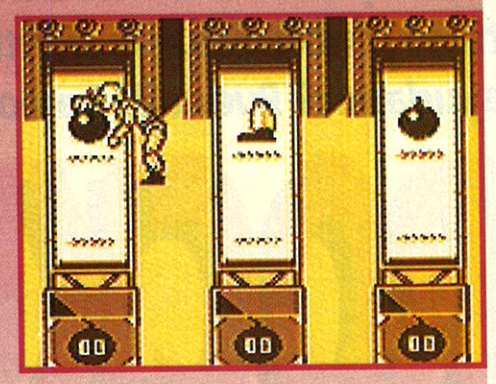
Consejos:

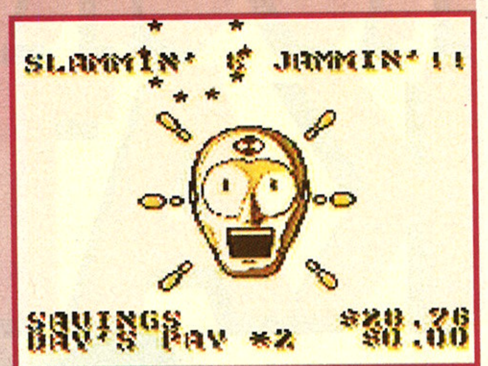
• Cuanto **más arriba os situéis**, más **tiempo** tendréis **para reaccionar**.

• Vigilad vuestros dedos y no os despistéis: No sirve de nada soplar a una cabeza de dummy, ni dar un martillazo a una bomba.

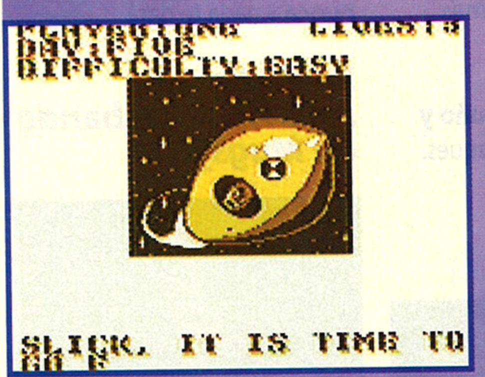
• **Ante una bomba a punto de estallar o una pieza de dummy**, ¿a qué se debe dar preferencia?







Día 5: La explotación en el trabajo



La última y más extraña de las misiones **consiste en dirigir un cohete por un paisaje espacial** y hacerlo **estallar en una diana** situada al final del mismo.

El problema es que la **gravedad no ayuda** mucho a manejar la nave y, además, el **paisaje está repleto de lanzamisiles**, y de **remolinos que intentarán cascarte.**

Si le ponéis pericia al asunto, la fase lunar no tiene porque daros problemas. Los verderos problemas vendrán después, cuando el **cartucho os proponga jugar de nuevo con más problemas y dificultades.**

Consejos:

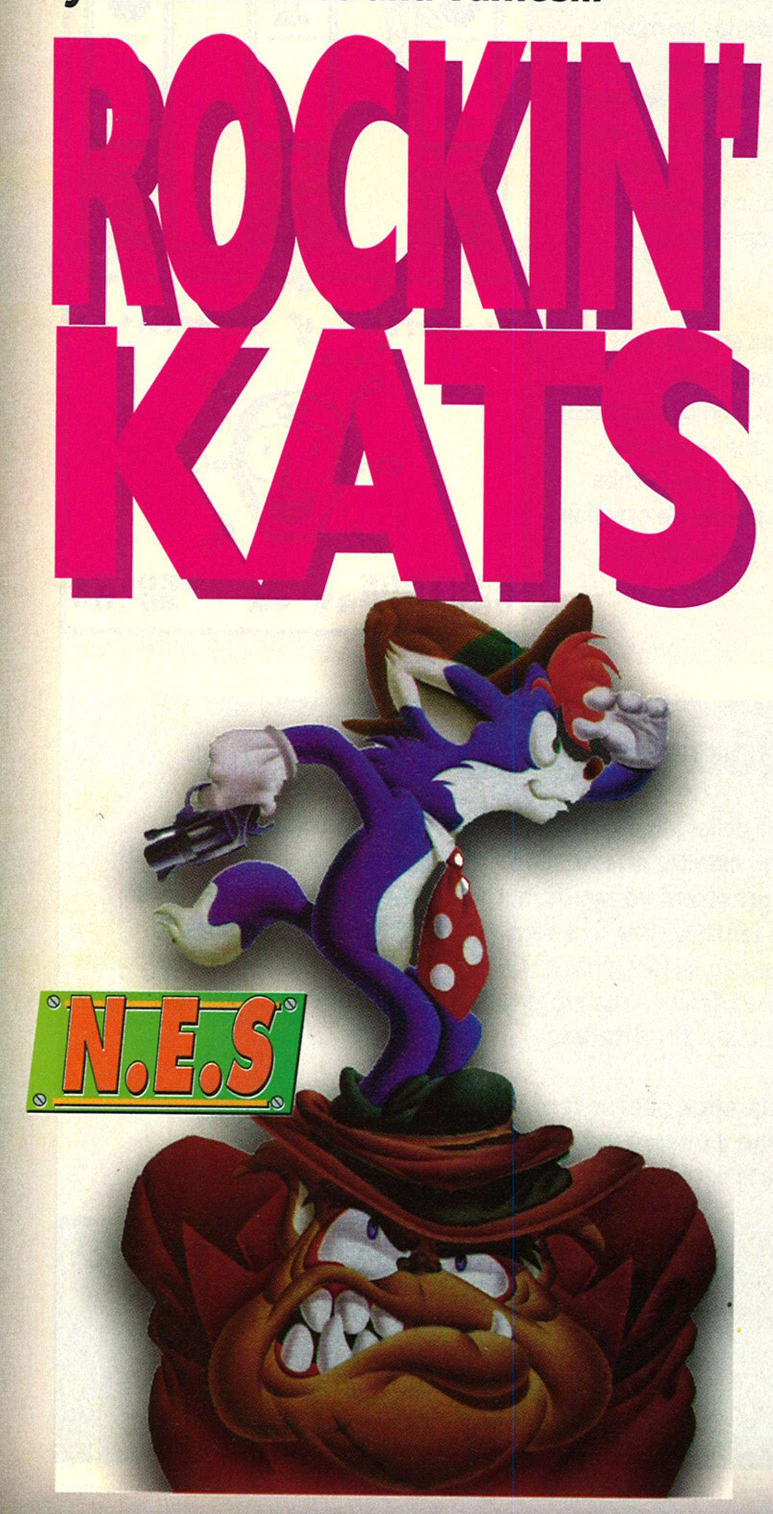
• **Pisad a tope el acelerador**, pues no tenéis **mucho tiempo que perder**.

• **Aprendeos el camino y os será más fácil** ajustaros al paisaje.

• No esperéis a llegar a la pared opuesta para girar o la inercia os perjudicará.

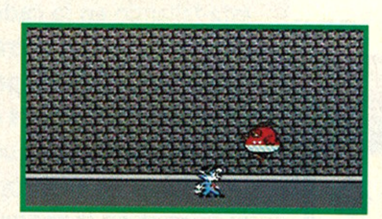
Nueva York: ciudad donde Willy y Jill pasarían inadvertidos de no haberse convertido en las estrellas más famosas de la televisión y de no haber sido... gatos. Sí, gatos con su propio programa de jazz. Pero ahora, la pareja más ardiente de Nueva York tiene problemas. ¿Te sientes capaz de ayudarlos? Pues allá vamos...

ROCKIN' KATS



CANAL I: LOS BARRIOS BAJOS

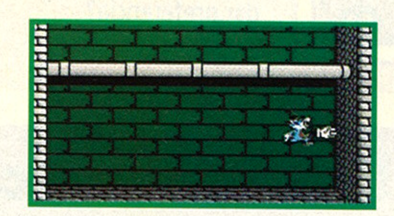
Episodio 1-1: Las Calles de la Gran Manzana



• **Salto en la carretera**: Lanza tu gancho a la cornisa de arriba. **Balancéate y cuando estés a las cuatro** -no, no es la hora, es lo que le dicen a los pilotos de los Phantom para orientarse-, suéltate con el «B»

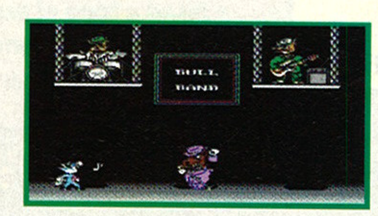
• **Las bocas de riego**: Si saltas sobre ellas **saldrá un chorro de agua** que **eliminará a los enemigos** que estén en esa dirección.

Episodio 1-2: El gran pollo



• Un **pollo de enormes dimensiones** te ataca lanzándote pequeños cascarones. Utiliza **tu puño y salta** para evitar sus ataques.

Episodio 1-3: El metro



• Tu **chica** ha sido conducida a los **pasillos del metro**. Utilizando una vagoneta **debes seguir a los matones**. En cuanto puedas, **súbete al techo de los vagones**, ya que allí hay un gran número de **bolsas de dinero**.

Episodio 1-4: Tuberías



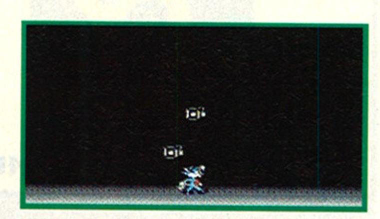
• **Sube hasta lo más alto**. Si una **tubería está muy alta** utiliza la técnica del **supersalto**. (Recordatorio: Saltas y mientras estás en el aire, pulsas abajo y puñetazo)

Episodio 1-5: Lluvia de objetos



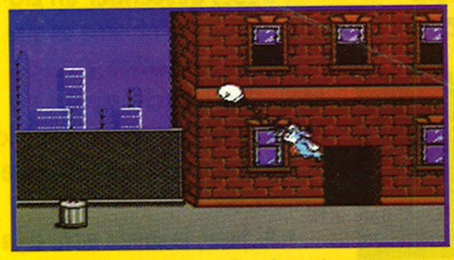
• Multitud de **objetos caen de los aires. No te detengas nunca** y nada te dará.

Episodio 1-6: Jefe final, La banda de Mugsy

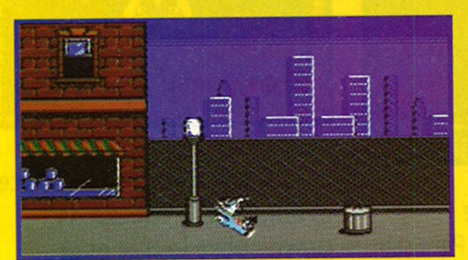


• **Elimina a los tres componentes de la banda**. A los de **arriba**, con salto y puñetazo. El **otro sale de las alcantarillas** aleatoriamente. Permanece atento por que **dispara notas musicales**.

¿UN ARMA DE JUGUETE?







Al final resultó que la **pistola-puño de Willy** no fue tan mal invento, por que con ella podía, además de atacar a los matones de Mugsy, **agarrarse a los lugares más insospechados** y **efectuar los más prodigiosos saltos**. Además **descubrió algunos usos extra**:

PUÑETAZO: Es el ataque simple. Se obtiene **pulsando el botón B**. Con **B y las direcciones del pad de control**, conseguirás **ocho tipos de puñetazos.**

ATAQUE CON GIRO: Willy puede **agarrarse a multitud de objetos**. Cuando esté cogido a ellos, pulsa **el botón B y el minino comenzará a girar** eliminando a todos los enemigos. Si vuelves a **pulsar B, Willy volará**.

SUPERSALTO: Si saltas y, mientras estás en el aire, pulsas abajo y puñetazo, **Willy golpeará el suelo y saldrá hacia arriba**.También vale con **diagonal abajo y puñetazo**.



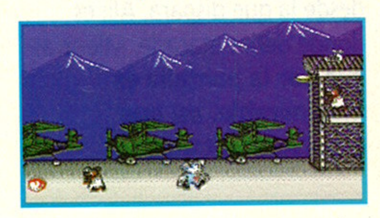


RETRO-ATAQUE: Si golpeas un objeto sólido (cubo de la basura, piedra, etc) con tu puño, saldrás lanzado hacia atrás.

CAPTURAR OBJETOS: La **pistola-puño es capaz de coger algunos objetos** que luego **pueden ser arrojados contra tus contrincantes.**

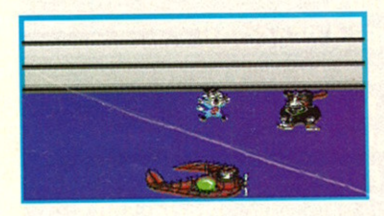
CANAL 2: AS DE LA AVIACIÓN

Episodio 2-1: El aeropuerto



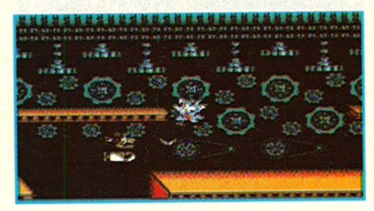
• **Baches**: Evítalos con el **súper giro. Suéltate cuando estés a las tres en punto**.

Episodio 2-2: Volando



• **Cigüeñas y ataques de bombarderos son los máximos peligros**. Esquiva.

Episodio 2-3: Otro perro piloto



• Un gran perro ataca tu avión por ambas direcciones. **Salta cuando te lance objetos, y mientras estás en el aire, golpéale con tu puño**. Ten cuidado porque ahora puedes caerte del avión.

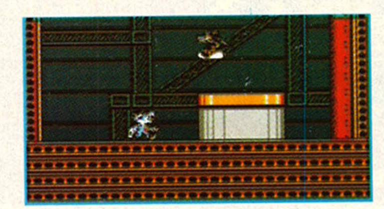
Episodio 2-4: Acrobacias aéreas



• **Sube por las vigas utilizando súper salto y súper giro**.

• Hay una plataforma y, al lado, otra más pequeña. Debes acercarte a la **pequeña** y saltar, sin caer sobre ella. Entonces se **desplazará y ya podrás utilizarla para llegar a la viga de la izquierda**.

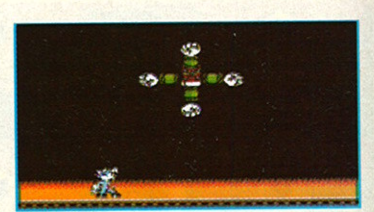
Episodio 2-5: Los talleres



• Cógete al **gancho y espera a que llegue al final**. En cuanto comience **a girar, suéltalo. O mejor espera a estar** a las nueve en punto.

• **Pégate a la rueda** y no te **sueltes hasta que estés al lado izquierdo** y a las **nueve en punto.**

Episodio 2-6: Jefe final, la máquina helicoidal



• Este lamentable ser gira **constantemente a modo de peonza lanzadora de puños**. Permanece **por la zona alta de la pantalla, a no ser que tardes mucho en eliminarlo**, y decida dar una vuelta por abajo. Ten en cuenta que **las bolas gemelas resultan de gran utilidad.**

CANAL 3: PARQUE DE ATRACCIONES

Episodio 3-1: El parque de los Panda



• Los osos panda **lanzan los platillos** con los que juegan.

• Hay una zona complicada. Unas **jaulas muy altas a las que no se llega con súper salto**. Mira a la izquierda, verás una papelera (objeto sólido). Tienes que saltar mirando hacia la izquierda y, mientras estás en el aire, **pulsar diagonal izquierda y puñetazo**. Saldrás rebotado contra la papelera.

Episodio 3-2: El bosque fantasma



• Cabeza de lobo: Atácala. Las **bolas gemelas son fundamentales** para acabar rápidamente con él.

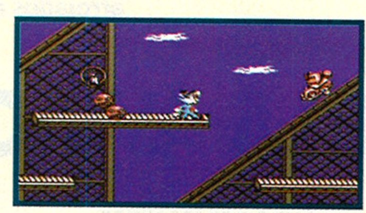
Episodio 3-3: El parque acuático



• **Primera piscina. Monta en la plataforma** que hay antes de llegar y disponte a efectuar un súper giro.

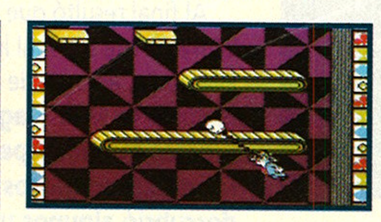
• **Segunda piscina**. Salta por los **troncos y las cabezas de los cocodrilos**. Cuando **llegues a la última cabeza salta y agarra** la plataforma que hay sobre ella. Súper giro, y suéltate a las cuatro O'clock.

Episodio 3-4: La montaña rusa



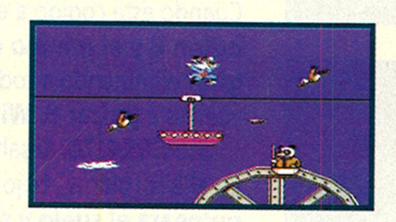
• **Salta de viga en viga**. Pero cuidado al llegar a los raíles de la montaña por que siempre baja un **vagón. Espera a que pase y luego salta.**

Episodio 3-5: Las cintas corredizas



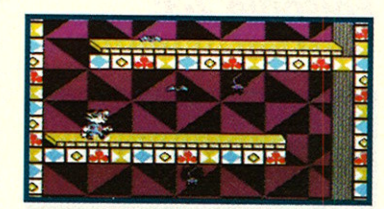
• Es igual que **subir las cañerías**, sólo que esta vez te empujan hacia alguna dirección.

Episodio 3-6: El teleférico



• Recorres el parque evitando a los pájaros. Para salir airoso, debes **salta o utilizar el puño a diestro y siniestro.**

Episodio 3-7: El descenso



• Debes **descender en zig-zag**. El único problema es que aparecen **pequeños y molestos murciélagos**. La mejor forma de acabar con ellos es **eliminar el hogar del que proceden**.

• Al final, la salida **está a la izquierda, y el suelo está formado por afiladas estacas. No te caigas.**

Episodio 3-8: Jefe: El perro payaso



• Lo primero que debes hacer es **eliminar la cabeza de perro sobre la que está sentado el payaso**. Usa las bolas gemelas.

El perro-payaso descenderá y se enfrentará a ti. Realiza este recorrido: **da dos vueltas completas** a la pantalla y luego se para en una esquina desde la que dispara. Allí es donde debes atacarle. Mientras gire **por la pantalla es invulnerable, así que esquívalo saltando.**

WILLY VA DE COMPRAS



Nuestro gato podrá entrar en la tienda de la tele y **comprar algunos objetos especiales**. Estos extras tienen un **precio** que hay que pagar con el dinero que obtendrás en las fases de bonus,o recogiendo las bolsas de dinero que aparecen durante el juego. Eliminar a tus enemigos también te supondrá un ingreso extra.

BOMBA: Explota a poca distancia. No resulta muy útil. **Precio: 100 $.**

MARTILLO DE METAL: La mano de la pistola se transforma en **una bola de pinchos**. Su poder de destrucción es mayor, pero no puede agarrar los objetos. **Precio: 200 $.**

BOLAS GEMELAS: Dos bolas serán lanzadas cada vez que Willy utilice su pistola. Es el arma más aconsejable. **Precio: 300 $.**

PATINES A REACCIÓN: Con ellos puedes hacer que Willy realice saltos mayores. **Muy útil en las zonas de agua o plataformas. Precio: 400 $.**

VIDA EXTRA: Aunque digan que los gatos tiene siete vidas... **Precio: 500 $.**

Breve consejo: Compra las bolas gemelas y los patines a reacción.

LAS FASES DE BONUS

RULETA

Precio por acceder: 50 $

Posibles premios: 100 $, 50 $, 25 $, 0 $, 1 vida extra, 3 vidas

Oportunidades: Dos tiradas

Posibilidades de ganar: Muy Altas. Es quizá el mejor de los juegos.

BALONCESTO:

Precio por acceder: 25 $.

Premios posibles: 90 $, 50 $, 25 $, 0 $, 1 vida extra.

Oportunidades: Todas las que pueda durante 40 segundos.

Posibilidades de ganar: Medias.

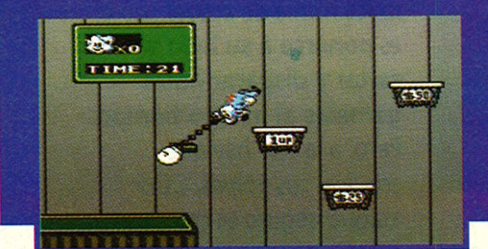
TUBERÍAS:

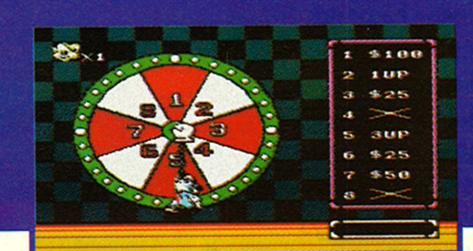
Precio por acceder: 100 $.

Premios posibles: 70 $, 30 $, 10 $, 0 $.

Oportunidades: Todas las del mundo en 40 segundos.

Posibilidades de ganar: Medias-bajas. Nada del otro mundo.

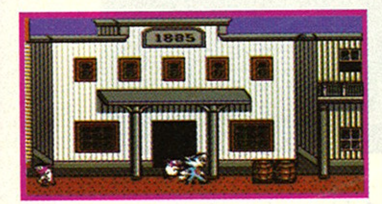






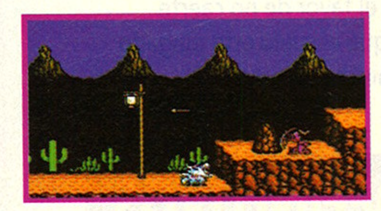
CANAL 4: AVENTURA EN EL OESTE

Episodio 4-1: La ciudad



• Tan sólo debes preocuparte de **acabar con tus enemigos**. No hay **ningún obstáculo especialmente difícil**.

Episodio 4-2: Las arenas del desierto



• El **totem**. Sobre él hay un **perrillo malvado** que te causará problemas. **Colócate a su izquierda y salta a la vez que disparas**. Hay dos problemas añadidos: el viento, que te empujará hacia la izquierda, y los molestos enemigos que no te dejarán en paz. No permitas que el viento te aleje demasiado o caerás al precipicio. En ese caso, las bolas gemelas serán imprescindibles.

• Los enemigos son **arqueros sacados de una película de indios**.

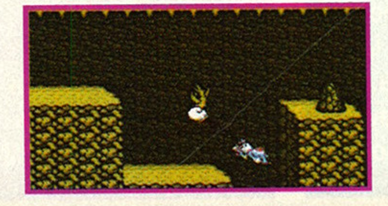
• Las piedras se consideran **objetos sólidos, por lo que si los golpeas** con tu puño, saldrás rebotado.

Episodio 4-3: La caverna de las estacas



• Se trata de un descenso en **zig-zag**, con el inconveniente de que los extremos de las **cornisas están formados por afiladas** estacas. Sáltalos o, mejor aún, **utiliza los patines a reacción.**

Episodio 4-4: La cueva de la tranquilidad



• Utiliza las **raices a modo de objetos** sobre los que poder realizar el súper giro.

• **Retro-ataque.** Al final hay un salto peligroso en el que no hay posibilidad de realizar súper giro. Hay una roca cerca. Debes hacer un retro-ataque. ¿Cómo? Ponte en el extremo del acantilado mirando a la roca. **Golpéa con tu puño, y saldrás propulsado.**

Episodio 4-5: En la mina.



• **Vagoneta 1**. Willy va montado en una vagoneta por una mina desértica. Debe agacharse cuando lleguen las estalactitas y saltar las bolas de pinchos. Las bolsas de moneda son una trampa mortal.

• **Vagoneta 2**. Ahora tus enemigos son molestos pajarracos. **La vìa está rota por lo que deberás saltar** antes de que la vagoneta se precipite al vacio. Si dispones de los patines a reacción, llegarás sin problemas al otro extremo. De no ser asì, tendrás que saltar y luego intentar que **tu puño se agarre a los raíles del lado derecho.**

Episodio 4-6: Jefe: El águila y la gran roca



• Ten en cuenta que **el águila arroja la piedra dependiendo del lugar donde te encuentres**, por eso debes **esperar a que el bicho salga y rápidamente huir**. No se te ocurra atacarle mientras lleve **la roca en sus garras porque la dejará caer sobre tu bonito cuerpo de gato**.

En otras ocasiones, el águila saldrá sin **ninguna carga e intentará atacarte con sus afiladas garras**. Es entonces cuando debes hacer uso de **tu ataque, y especialmente de las bolas gemelas, que son las más útiles del mundo.**

CANAL 5: I LOVE NEW YORK

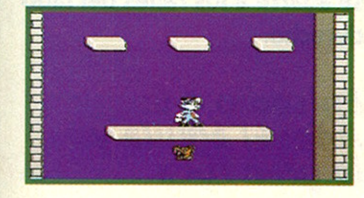
Aparecen todos los enemigos de las fases anteriores. Sólo es posible acceder tras realizar las cuatro primeras fases.

Episodio 5-1: La banda de Mugsy



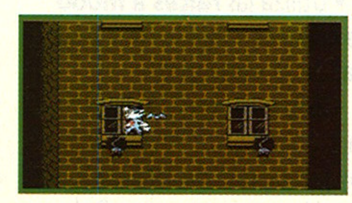
• Subir por las plataformas utilizando el **súper giro.**
• Al final te espera la banda de **Mugsy (1-6).**

Episodio 5-2: La cabeza de lobo



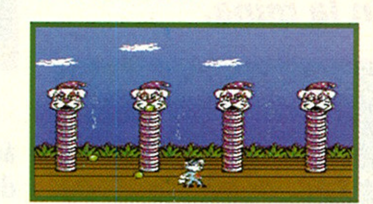
• **Las alcantarillas**. Una zona de tuberías de dos pisos que no parece tener salida. Debes descender al piso de abajo (puño + abajo) y saltar para intentar llegar al punto donde coincide la tubería vertical y la horizontal del piso superior. **Descubrirás que Willy es capaz de pasar entre ellas.**
• La **piscina**. Willy debe saltar un importante charco de agua, pero esta vez no basta con realizar un súper giro, sino que debe hacer dos consecutivos. Es decir, debe **utilizar el primer ventilador que hay sobre el agua y realizar el súper giro** de tal manera que luego pueda agarrar el que hay algo más a la derecha.

Episodio 5-3. El Águila y la roca



• Subir por las repisas utilizando **súper salto.**
• **Gran águila (4-6).**

Episodio 5-4: La máquina helicoidal



• Zona del parque de atracciones.
• **La máquina helicoidal (ver 2-6).**

Episodio 5-5: El perro payaso



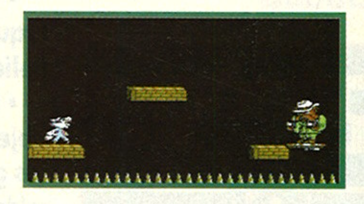
• **Zona a oscuras**. Tan sólo **ves llegar a los enemigos y en aquellas zonas iluminadas por antorchas. No hay peligro de caerse, así que avanza y salta** cuando se acerque algún peligro. A veces es necesario saltar para continuar.
- **Perro payaso (3-8).**

Episodio 5-6: MR. KONG



• **Piscina**. Pasar una **zona de agua** con varios saltos de súper giro consecutivos.
• **Zona de pinchos**. Es imposible eludirla con unsalto normal. **Sólo utilizando los patines a reacción**.
• **MR. KONG**. Gorila enorme que ocupa toda la pantalla. y trabaja como guardaespaldas de Mugsy. La única forma de acabar con él es **ponerse a su lado y saltar y disparar bolas gemelas al mismo tiempo**. Pero, a la vez, hay que esquivar sus golpes. Otro ataque seguro es colocarse entre sus piernas y lanzarle puñetazos donde más duele.

Episodio 5-7: Por fin Mugsy



• Subir por las cañerías.
• **Salto de la piscina con súper giro.**
• Mugsy flota por la pantalla y para poder golpearle, **hay que acercarse a él saltando de plataforma en plataforma**. Haz el favor de no caerte porqué el suelo está plagado de pinchos mortales.

CONSEJOS DE GATO A GATO

• Compra las bolas gemelas y los patines.
• **Visita los juegos de bonus** y en especial la ruleta.
• Puedes elegir los **canales para jugar en cualquier orden**, pero el juego ha sido diseñado para que **la dificultad aumente progresivamente. Deja los más fáciles para el final.**
• **Si un episodio te parece demasiado complicado** para ir sin armas, pero ya has empezado, **pausa el juego y pulsa tres veces el botón A**.
• Puedes controlar **a Willy mientras est· en el aire**. Para ello no tienes más que pulsar el botón de puñetazo mientras vuela. Verás como el gato responde a la dirección hacia la que queremos que vaya. Palabrita de honor.

TRUCOS DEFINITIVOS

• Para recargar de energía a tu personaje, **pausa el juego y presiona Abajo, botón A B de forma simultánea.** Cuando pulses Start tendrás la moral a tope. Este truco podrás utilizarlo cada vez que lo necesites.
• Para elegir canal **en cualquier momento de la partida, pausa el juego y presiona el botón A tres veces consecutivas.** Volverás a la pantalla de **selección de canal** y empezarás donde gustes.

Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

NUEVO EN ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..............................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE.......................................APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..................
PROVINCIA...........................CODIGO POSTAL....................TELEFONO..................

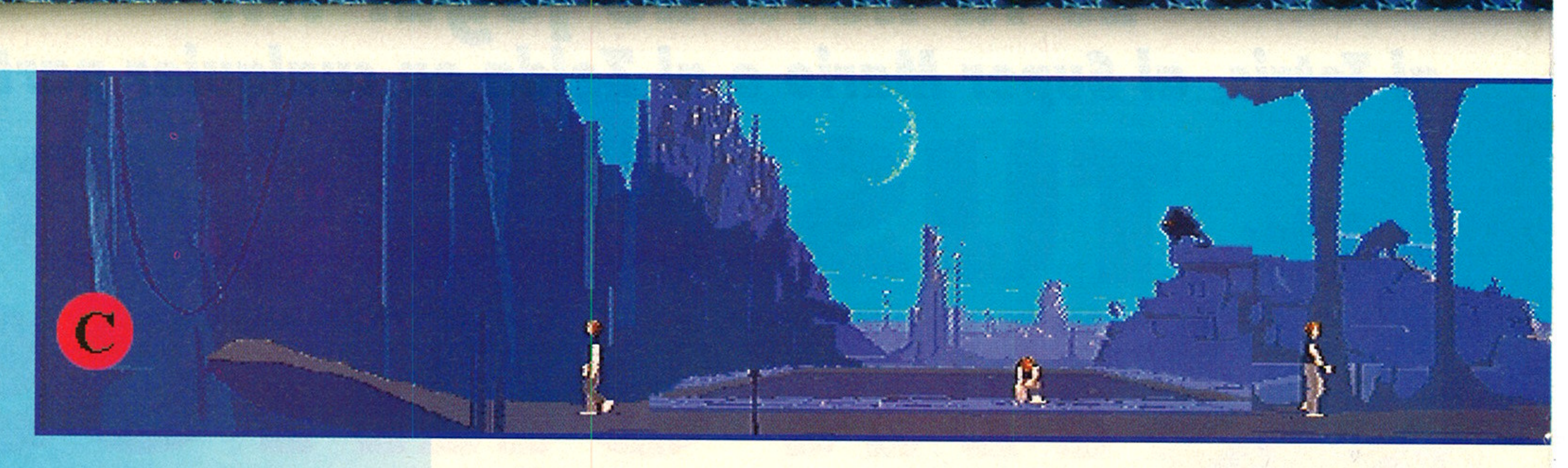
Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72





ANOTHER WORLD

SUPER NINTENDO

¡Vaya aventura que nos hemos echado a la cara, amigos! No hemos visto hasta el momento nada más complicado en este mundo de consolas. ¿Vosotros habéis podido con ella? Nosotros sí, por eso ahí va la primera parte de la solución total. El primer paso para hacerse con todos los niveles de que consta el extraño viaje de Lester Chaykin. El mes que viene, más.

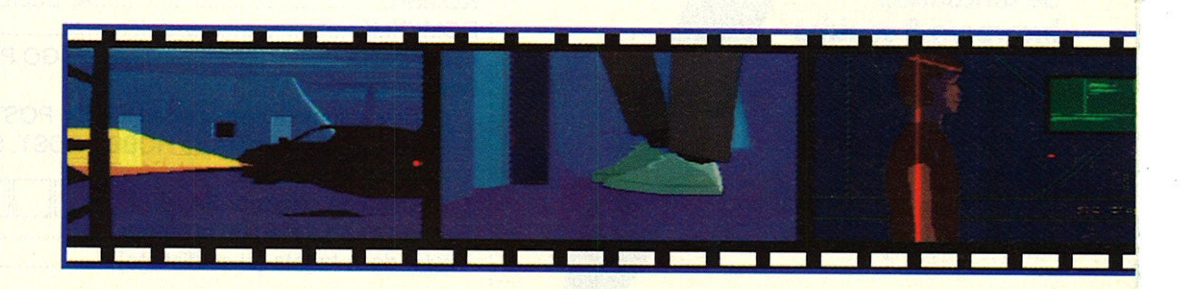
FASE 1
(Código LDKD)

Qué gran verdad es esa de que unos nacen con estrella y otros estrellados. Cuando tras varios meses de incesante cortejo, regalo de flores, bombones y joyas habías logrado una cita con la preciosa morena del cuarto, vas y **te teletransportas por error a un mundo desconocido**. Será mejor que te vayas inventando una excusa para cuando vuelvas, porque la verdad no se la va a creer nadie.

Empieza la fiesta. **Sal rápidamente de la piscina** antes de que te agarren los tentáculos. Ve **hacia la derecha pateando todos los gusanos (A)** que encuentres. Recuerda que **su picadura es venenosa**. No dejes uno vivo, pues en **breve tendrás que volver por aquí,** y a toda velocidad.

Hacia **la derecha una fiera corrupia (B)** se cruzará en tu camino. Huye a **toda velocidad hacia la izquierda**. Tendrás más posibilidades de escapar **si pulsas a la vez el botón de salto**. Con la bestia tras de tí, **pasa de largo la piscina y salta sin miedo al abismo (C)**. Como si de un tarzán se tratase, **Lester se balanceará en la liana y volverá a tierra firme por delante de la bestia**. Vuelve ahora corriendo hacia la derecha (que lío, ¿verdad?), **hasta toparte con unos encapuchados.**

Ellos se encargarán del bicho, pero no te hagas ilusiones...





FASE 2 (Código HTDC)

Los mugrosos encapuchados te han encerrado en una jaula en compañía de un pintoresco personaje. Mueve la **jaula de izquierda a derecha hasta que caiga sobre el guardián** **(A). Recoge la pistola del suelo (B) y sigue a tu compañero de cautiverio** hacia la derecha, disparando al guardia que aparecerá.

Dos pantallas a la derecha, el ex-prisionero **tratará de abrir la puerta del ascensor**. Crea **dos escudos con la pistola para protegeros** de los disparos de los guardias. **No te arriesgues en dispararlos (C).**

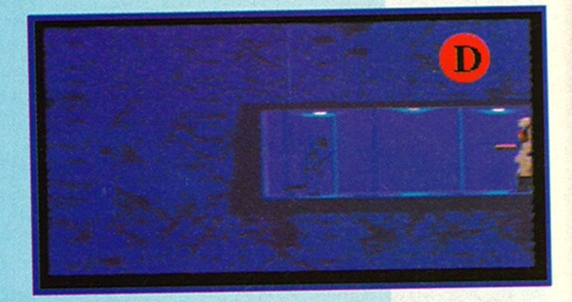
Coge el ascensor hasta el último piso para disfrutar de una vista panorámica. Luego, **vuelve al ascensor y baja**. Mucho cuidado con el guardian que acecha a la izquierda. **Una vez lo hayas desintegrado, dispara contra la luz parpadeante que ves en el muro del fondo (D).** Vuelve al ascensor y sube un piso.

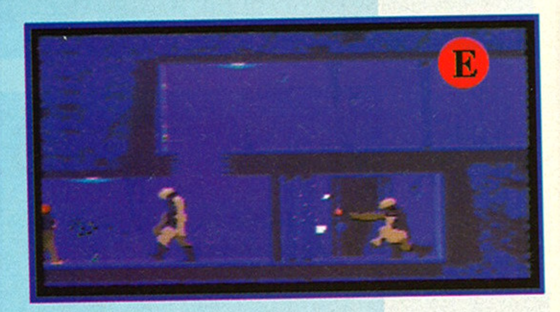
Una puerta se interpondrá en tu camino. **Destrúyela con un «hiperdisparo»** (botón de disparo unos segundos y soltar). **Teletranspórtate abajo y corre hacia la izquierda**, antes de que el **guardián pueda dispararte (E).**

Camina hacia la siguiente pantalla, donde nuestro amigo **aparecerá y nos mostrará un intrincado pasadizo(F)**. Introdúcete por él y a otra cosa mariposa. ¿Enterado?





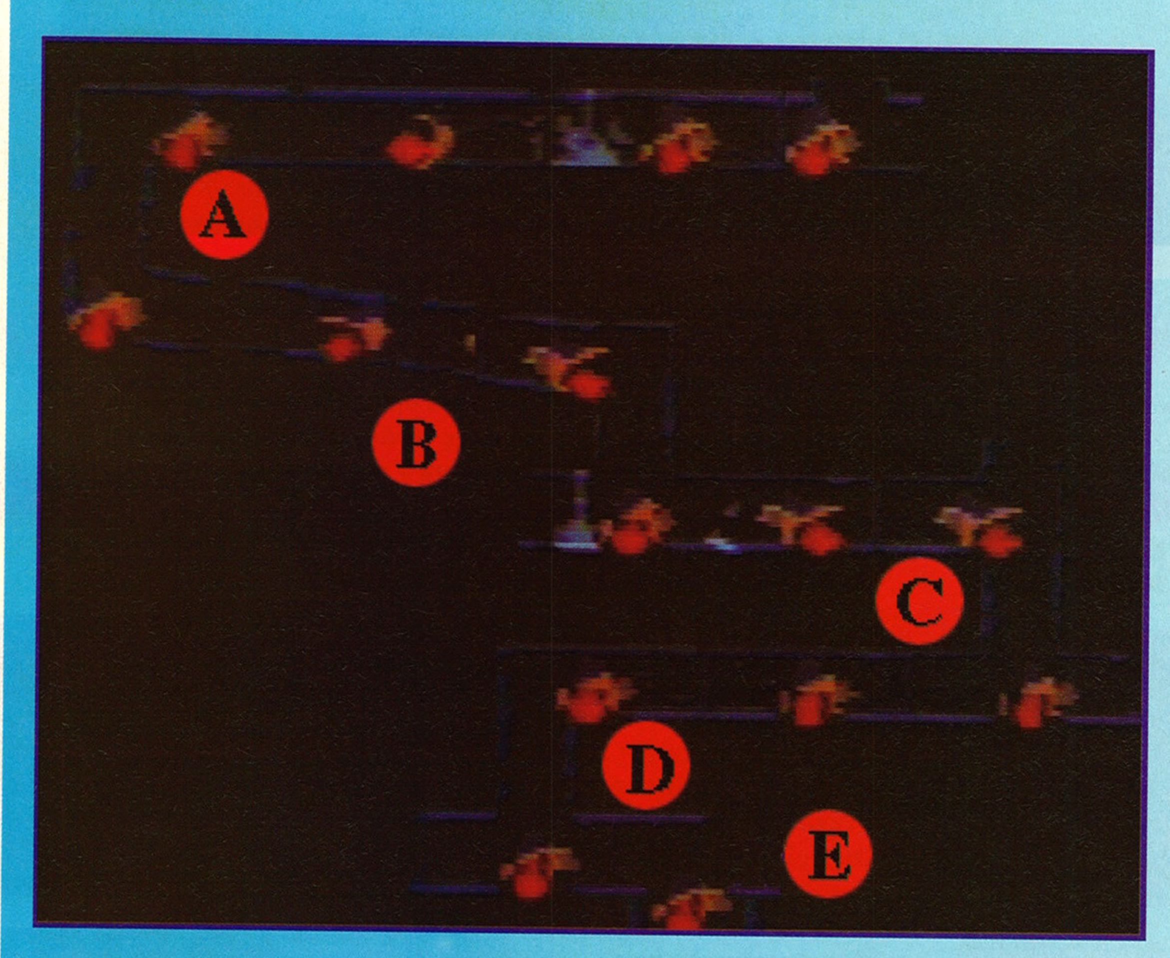








FASE 3 (Código CLLD)



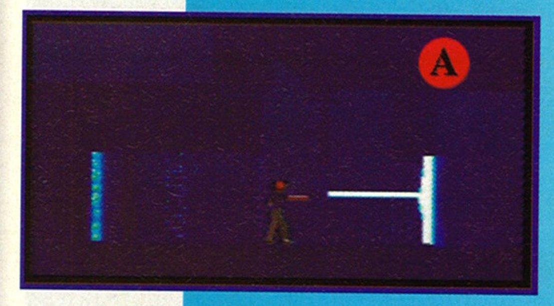
El pasadizo está **repleto de molestas válvulas que, periódicamente, expulsan un gas venenoso**. Para atravesarlas, **acércate a ellas lentamente y cuando dejen de expulsar fétido gas, pasa lo más rápido que puedas** sobre ellas.

Para ponerte la cosas más fáciles, vamos a decirte cuál es el camino que debes seguir entre las tuberías: **izquierda y abajo (A), derecha y abajo (B), derecha y abajo (C), izquierda y abajo (D), y derecha y abajo (E).**

Una buena dosis de reflex te hará falta para seguir el viaje.

FASE 4 (Código LBKG)

Recarga tu arma en la cabina azul que verás al principio de la fase y destroza las **tres puertas que hay a la derecha,** con el mismo número de **hiperdisparos** - echa un ojo a la página anterior si no sabes cómo realizarlos- (A).





Ve hacia la derecha y dispara al guardián que encontrarás **sobre el puente (B)**. Será la única forma de limpiar el camino.

Corre hasta la siguiente pantalla y, nada más entrar en ella, **salta sobre el puente roto (C).** Si tienes suerte, caerás en un saliente de la montaña. Dispara entonces **contra la pared de roca hasta abrir un agujero (D)** y entra por él.

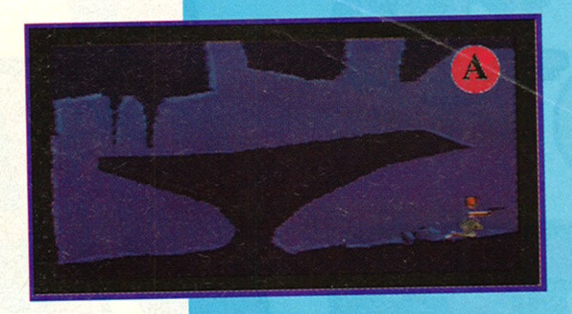
Accederás a la siguiente fase en un abrir y cerrar de ojos.



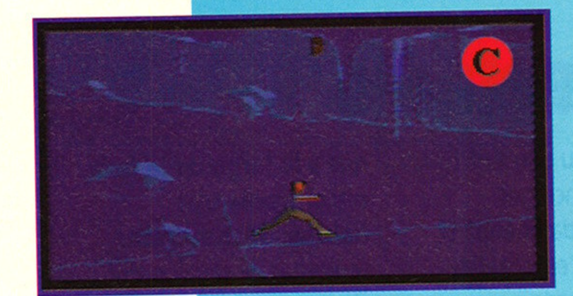


FASE 5 (Código XDDJ)

Déjate **caer por el primer agujero a tu derecha**, y repite la operación en la siguiente pantalla hasta dar con tus huesos en una roca **con forma de triángulo invertido (A)**.







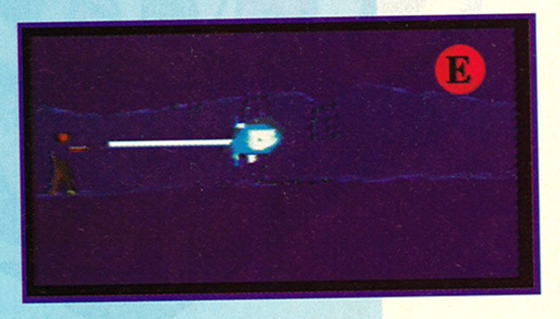
Las siguientes pantallas están pobladas de **tentáculos que cuelgan del techo y de bocas a ras de suelo (B)**. Para atravesar los tentáculos superiores, **limítate a saltar cuando pases** debajo de ellos.

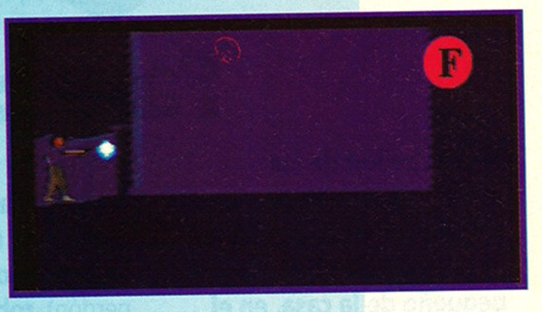
Dos pantallas a la derecha de la roca hay **derrumbamientos de piedras. Pasa a toda velocidad, corriendo y saltando a la vez, y no te tocarán (C)**.

En la siguiente pantalla debes esperar a que caigan las **dos primeras piedras, avanzar hasta la mitad (D)** y, cuando caiga la tercera roca, **pasar corriendo**.

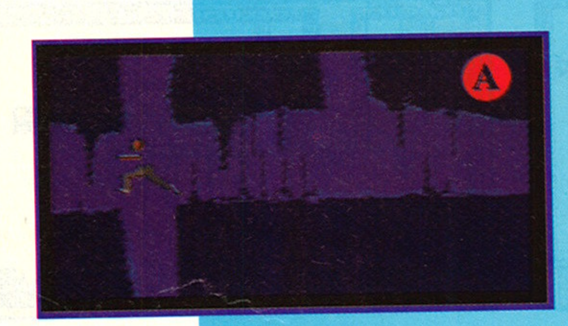
Sigue buscando hacia la derecha la mejor **técnica para saltar las bocas y tentáculos. Hay algunos que se pueden matar (E)**. Más adelante **encontrarás una puerta, dispárala (F)**. ¡Agua va!







FASE 6 (Código FXLC)



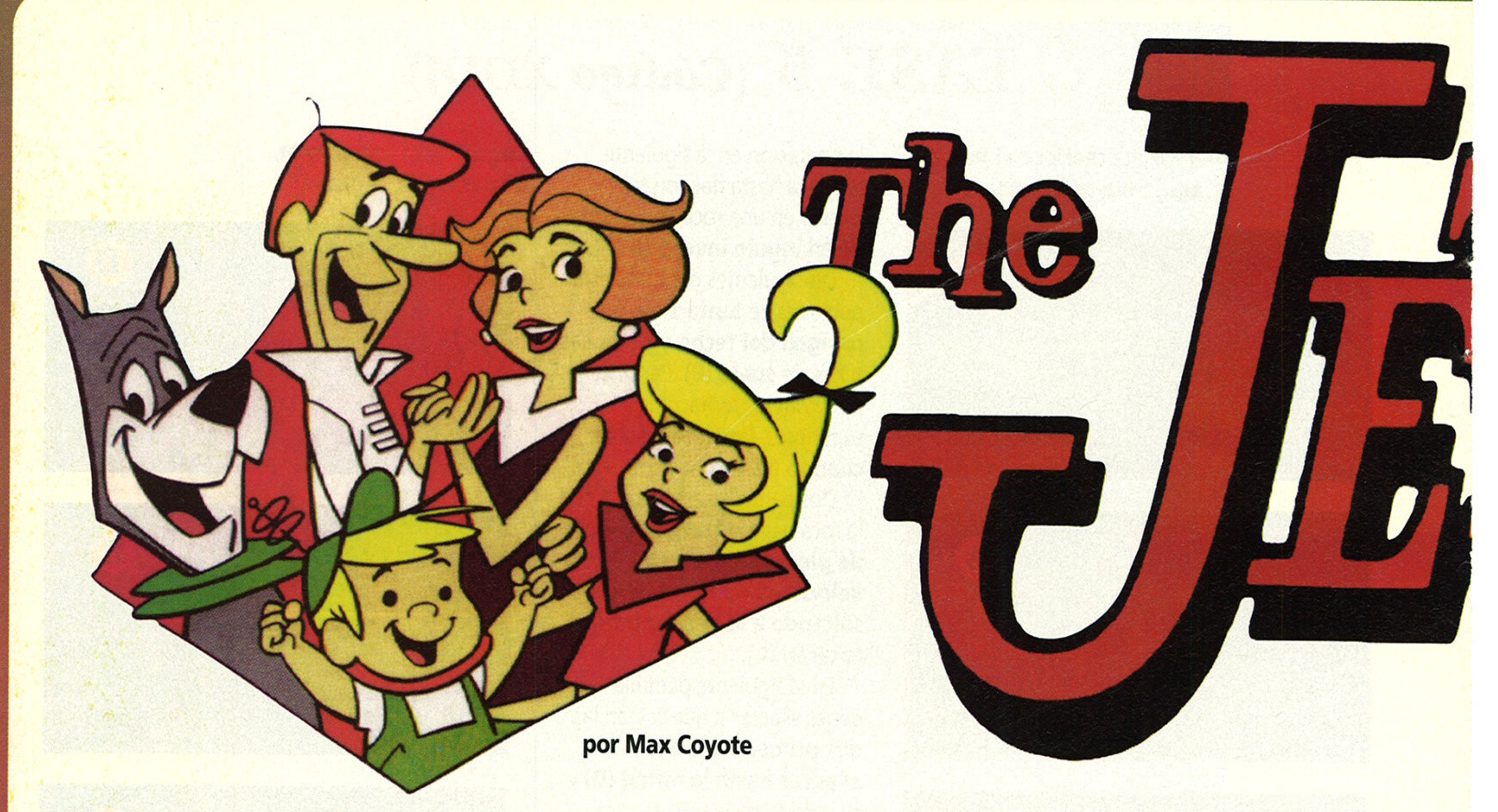


Retrocede lo andado hasta **llegar a la roca grande** y dirígete **a la izquierda**. Encontrarás **una boca** junto a un precipicio. Acércate a ella y sortéala con un **salto corto.** Idem para el precipicio **(A)**.

Después, deberás burlar las **bocas con un salto largo** para, más adelante, evitar las piedras que caen y **coger el camino que va hacia arriba (B)**.Cárgate al **pterodáctilo** cuando comience a volar y sigue avanzando. Salta de estalactita en estalactica **(C)** hasta salir de la pantalla -ojo con los tentáculos-, **¡y ya estás de nuevo en la roca grande!(D)**.







por Max Coyote

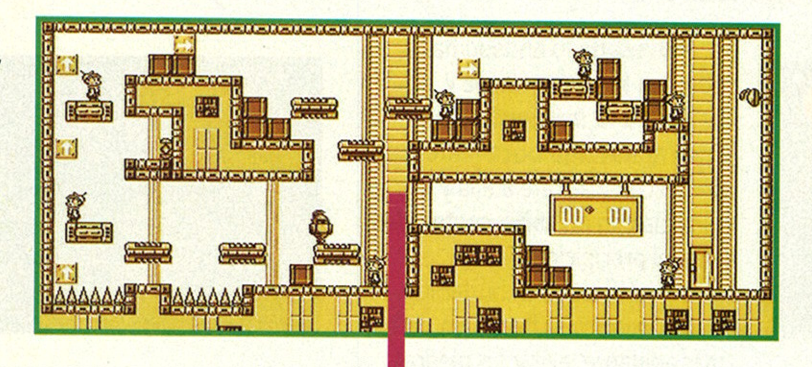
Fase 1: Elroy en el estadio

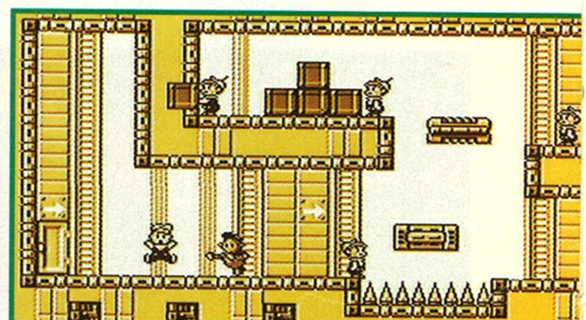
La **rebelión de los robots**, de la que tanto se hablaba y nunca se producía, ha pillado a **Elroy, el más pequeño de la casa, en el concurridísimo estadio de football** de la ciudad. ¡Vaya movida!

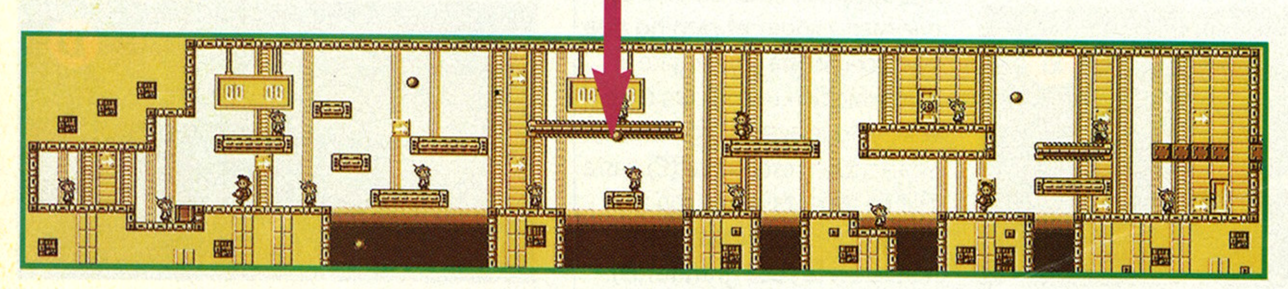
Y ya que tanto se habla de la **violencia en el deporte**, ojo al dato: **robots que lanzan pelotas** (con perdón), **robots muelle, unidades destructoras volantes y muchos balones** que alguien dejó sueltos y van a tu encuentro con aviesas intenciones.

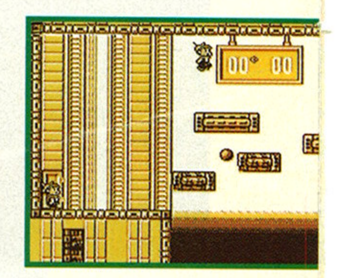
¿Y no hay nada bueno? Si hombre, sí. Para empezar te diremos que **cuentas con un arma excelente: una pelotita** que hace **bastante pupa** a los malos. Y también que a **lo largo de la fase encontrarás tres habitaciones secretas** repletitas de regalos. Por cierto, que para entrar en la **segunda tendrás que darte mucha prisa o se te escapará.**

Estamos ante un encantador juego de plataformas apto para todo tipo de públicos. En especial, los que buscan diversión.









TSONS

Imagínate que un día la lavadora, el televisor y hasta el microondas se pusieran violentos contigo y con tu familia. Bueno, pues algo así de loco le está pasando al clan de los Jetsons: Es la revolución de los electrodomésticos. Que ya tocaba.

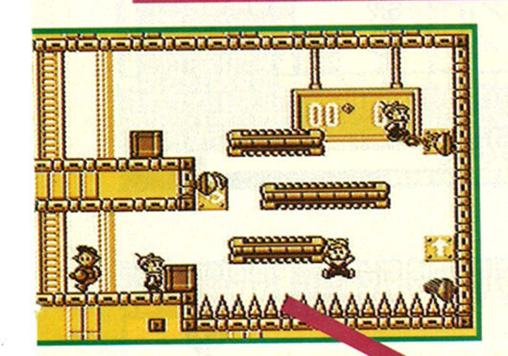


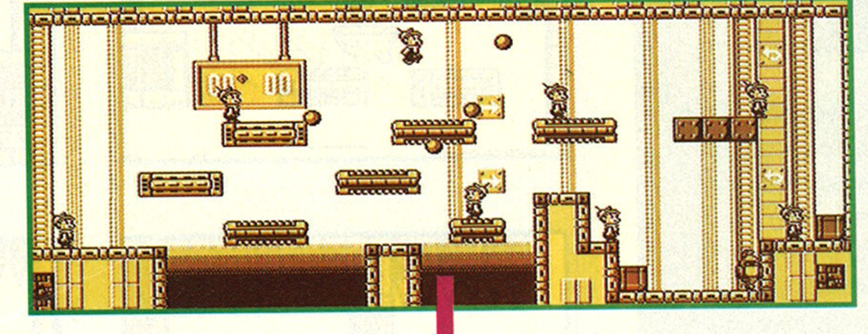
Interruptores: Manual de instrucciones

De acuerdo, hay algunos buenos, pero son los menos. Estamos hablando de los interruptores. La **mayoría te plantearán un pequeño enigma que deberás resolver** (casi siempre deshaciéndote de un bloque que te estorbe o usando alguno de tus objetos). Y lo que es peor, hay **dos que te complicarán la vida si los pulsas**. Son éstos:

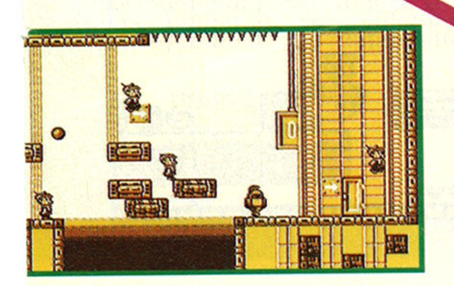
El primero está en **la habitación con ese líquido letal que mata con sólo tocarlo**. Si lo pulsas, activarás la **destrucción de la fábrica**, comenzarán a caer rocas del techo y te será **bastante más difícil llegar al final**.

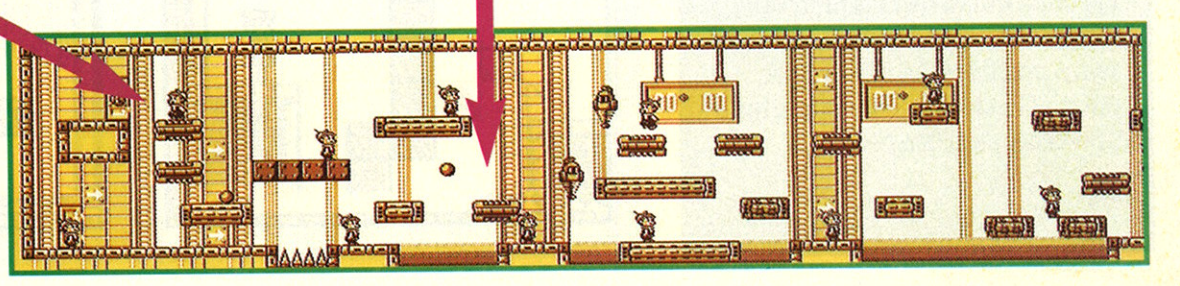
El segundo, varias puertas después, pondrá **en marcha una inundación que te irá persiguiendo por todas las pantallas restantes**. Ya sabes, ni mirarlos, ni tocarlos.

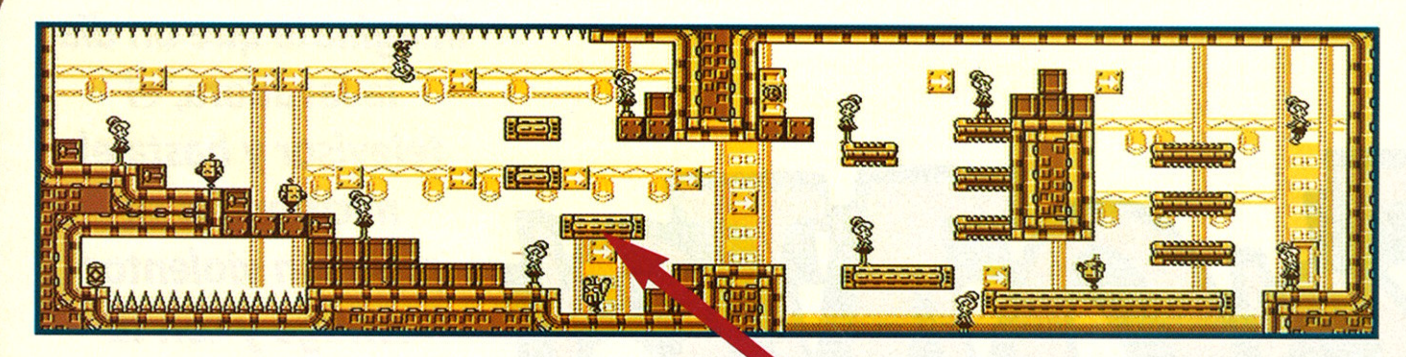


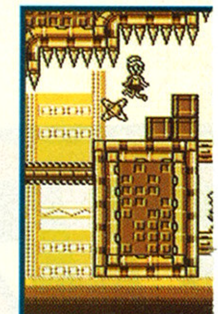


Misiones más difíciles ha tenido entre manos esta famosa familia de súper sónicos. Y de todas ellas ha salido airosa y satisfecha.







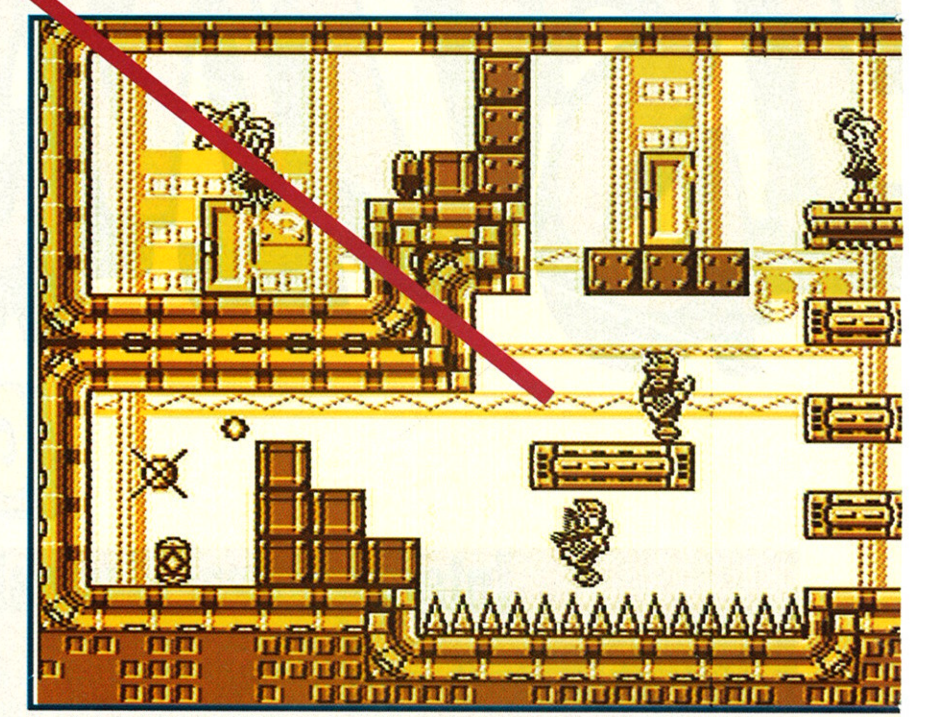


Fase 2:
Jane en concierto

La primogénita de los Jetsons había acudido a un concierto de su grupo preferido, cuando todo **empezó a sonarle raro. Suerte que trajo** consigo sus **botas antigravedad** que le permitían andar por el techo y que tendrá que usar para superar varios obstáculos.

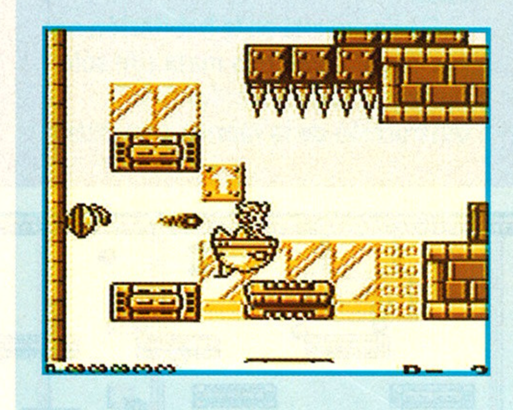
Para **deshacerse de sus enemigos** (Robots rockeros, moléculas radioactivas...) **necesitará ayudarse de multitud de bloques repartidos por ahí**. Y también de un útil **monopatín**, con el que podrá saltar sobre la **cabeza de sus enemigos**, aunque de forma limitada.

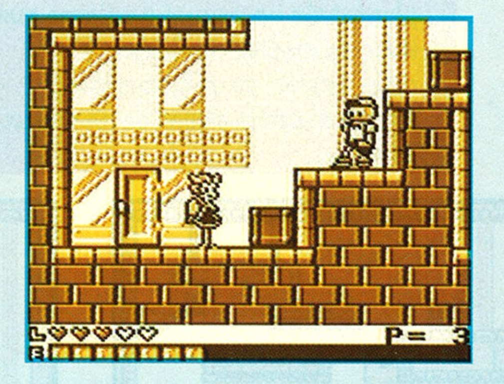
Antes de llegar al final de la fase **podrá encontrar tres habitaciones secretas donde reponer fuerzas**.

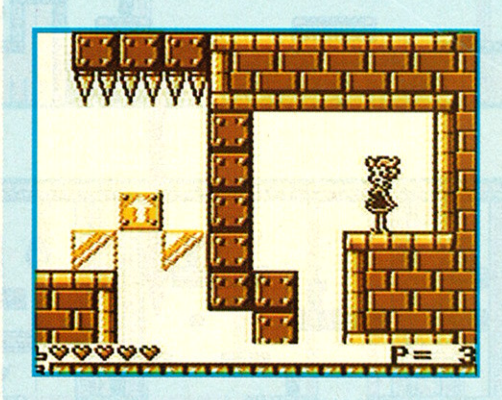


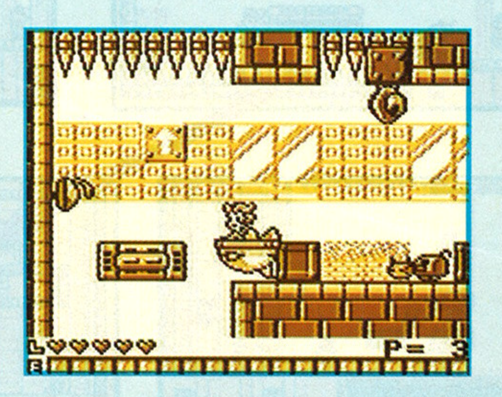
Pase sin llamar

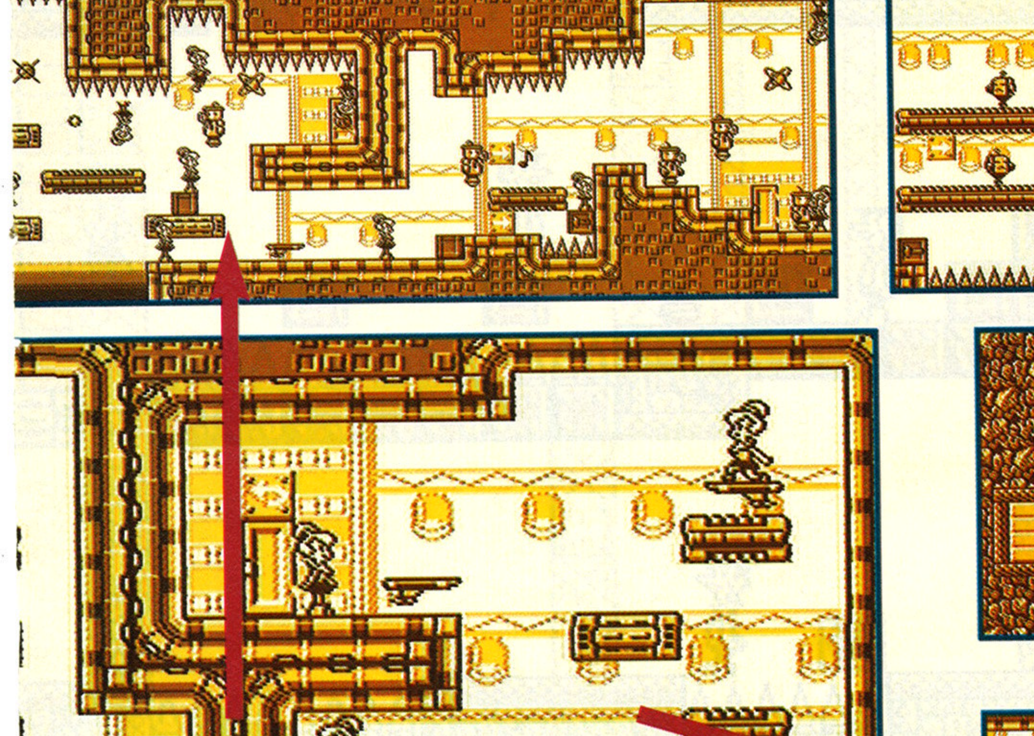
Las **habitaciones secretas** son, sin duda, **lo mejor de este juego**. Su búsqueda y la **consecución de los regalos son por encima de cualquier otra cosa lo más emocionante**. Sin embargo, ten mucho cuidadito, porque en la **segunda mitad de la última fase**, te **darán muchas sorpresas. Y no todas positivas**. Así que tu verás... **entra sólo si estás muy necesitado** y no tienes nada que perder.

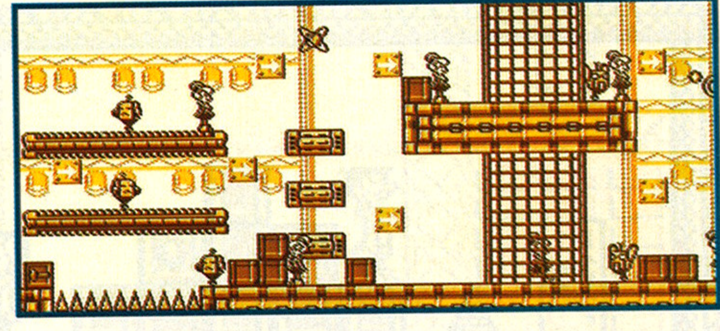


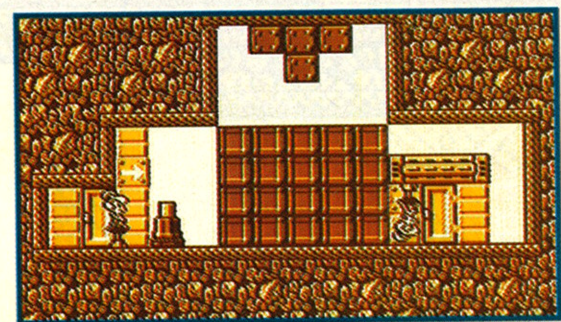


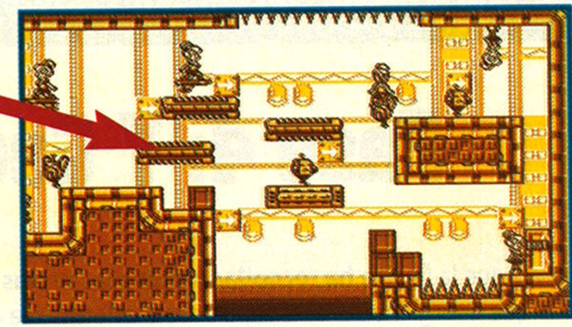




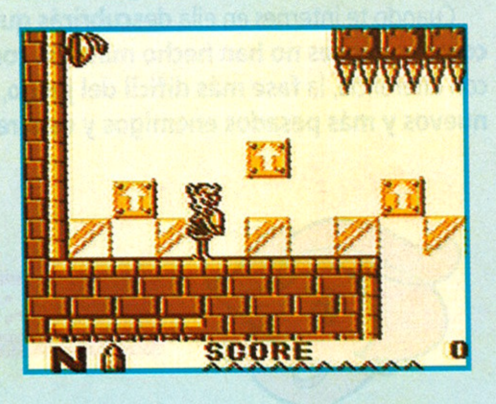








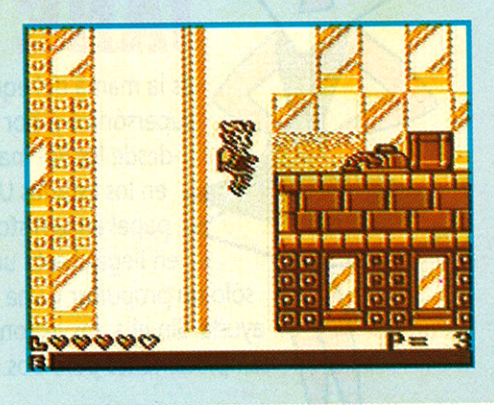
Fase 3:
Judy va de compras

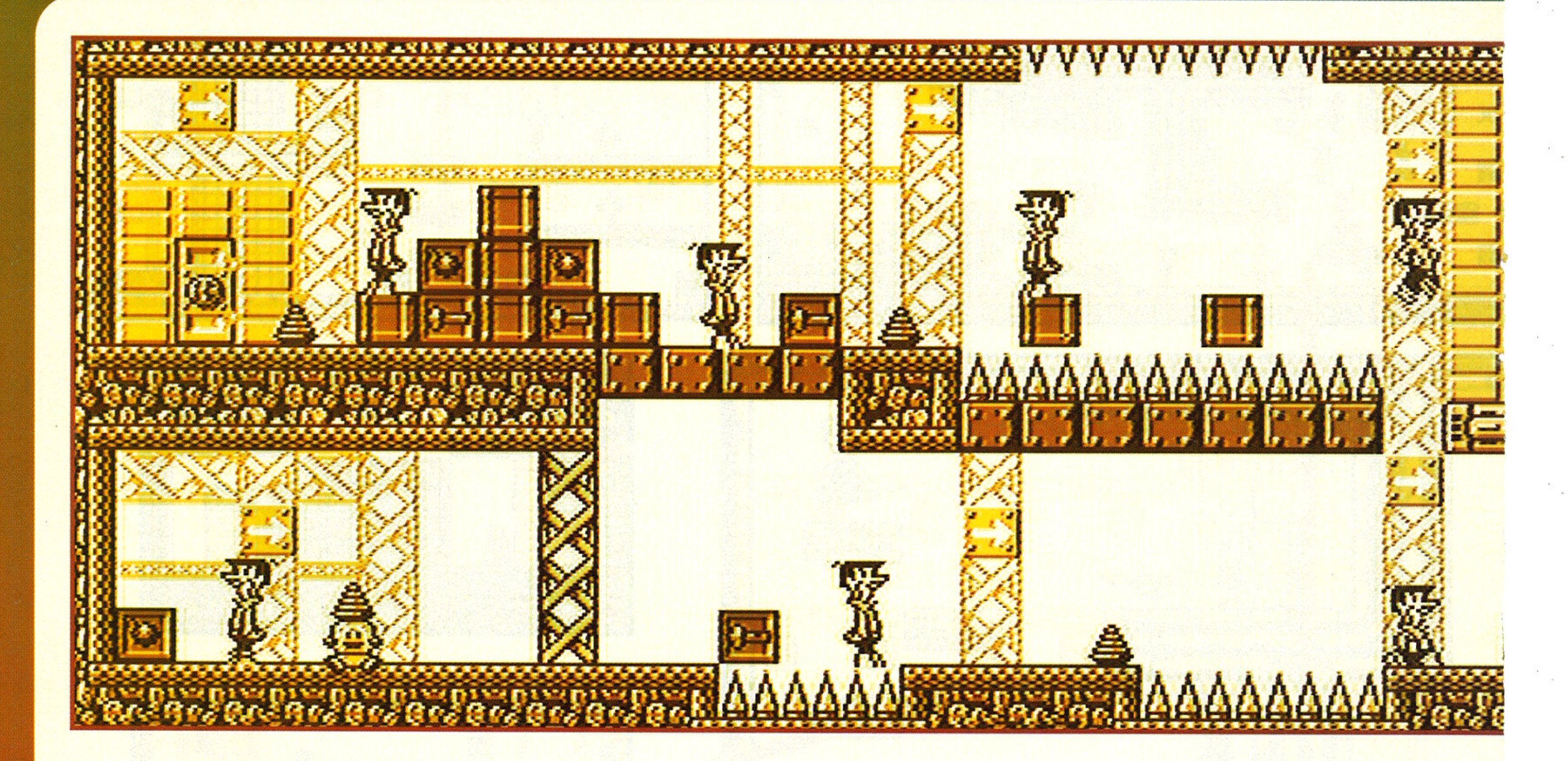


Mucho más práctico que los **carritos del hipermercado le va a resultar a Judy su Jet propulsor portátil**. Porque sin él, hacer la compra es una verdadera lata. Sobre todo si tenemos en cuenta que **en este peculiar centro comercial abundan los gatos mecánicos asesinos, los androides de la limpieza, los fusiles antirobo por control remoto y otros robóticos enemigos, muy peligrosos todos,** que intentarán que no te escapes sin saldar la correspondiente cuenta.

En esta fase deberás **aprender a manejar con soltura tu Jet para evitar los peligros que acechan por doquier.** De vez en cuando encontrarás una **nave ayuda que te permitirá ser invencible durante unos instantes** -una pena que sólo sean unos instantes, porque vas a necesitar la inmunidad-.

Sólo hay un **camino correcto para llegar al final**, pero conviene que **investigues en todos los recodos** porque sólo de esta forma podrás encontrar l**as tres habitaciones secretas con sus objetos correspondientes.** Y la verdad es que no conviene pasar de largo de estas estancias, entre otras cosas porque te premiarán con jugosos regalos y algunas cantidades importantes de energía. De todas formas, en tu mano está encontrarlas. Si prefieres ir en línea recta...





Fase 4: Y George va a la fábrica

Una vez que la familia **ha recopilado todas las armas y objetos** que George necesita, el papá deberá **adentrarse en la fábrica de robots** de donde surgieron los problemas.

Cuando te internes en ella **descubrirás que las complicaciones no han hecho más que comenzar** pues es, con diferencia, la **fase más difícil del juego**, ya que cuenta con **nuevos y más pesados enemigos y está repleta de trampas y trucos que** te jugarán muy malas pasadas.

Para superarla, **deberás combinar con astucia las distintas armas que has ido adquiriendo a lo largo del juego: la pelota, las botas y el jet**. Sólo utilizando el arma precisa en el sitio justo, podrás **recorrer la fábrica de principio a fin y conocer al malvado científico** causante de todo este desaguisado. ¿Dispuesto para ayudar a papá Jetson?



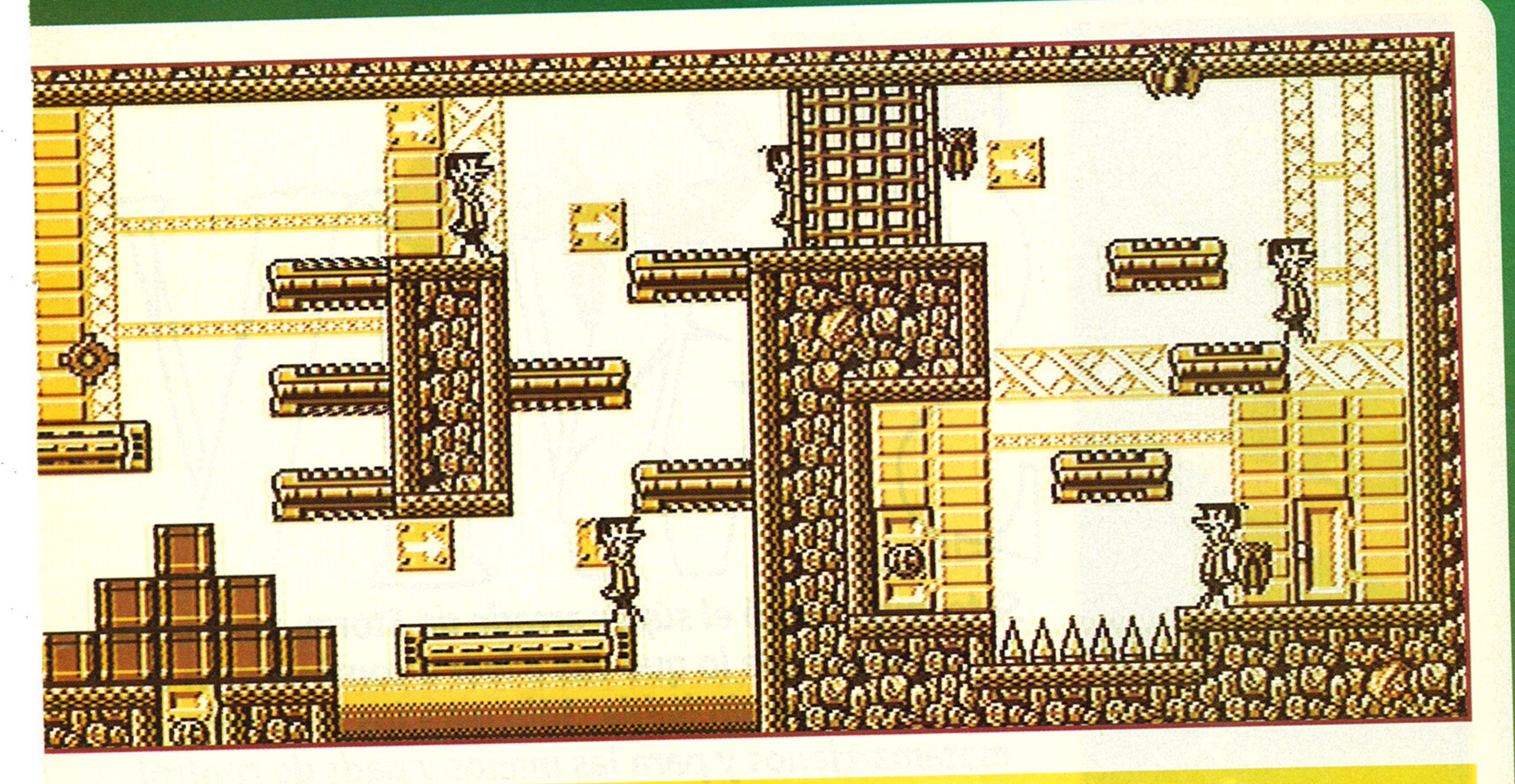
LAS PROTAGONISTAS

JANE

Es la mamá del equipo supersónico y, por muchos años -desde los 60- madre modélica en los Estados Unidos. Su papel en la historia consiste en llegar hasta un tejado con sólo un propulsor y una caja como ayuda. Sin ella, los Jetsons estarían completamente perdidos.

JUDY

Cuando no está de compras en cualquier hiper del barrio, se está gastando el money en modelitos con los que luego posa en el pub de moda. Su última adquisición son unas botas magnéticas que la permiten saltar de techo en techo siempre y cuando le dé por caminar cabeza abajo. Es la más presumida, pero no por ello poco eficaz.



Un enemigo supersónico

En la azotea de la factoría te encontrarás con tu enemigo montado en su **aeronave, y también con su última creación: Una máquina diabólica que emite rayos laser** en todas las direcciones, **en el sentido de las agujas del reloj.**

¿Que cómo puedes acabar con él? **Sitúate, por ejemplo, en la plataforma de la izquierda, en el**



extremo izquierdo, y fíjate bien en el recorrido de los disparos: Aquí sólo hay uno que pueda alcanzarte. **Selecciona el Jet y dedícate a saltar ese disparo infame.** Cada **tres vueltas, la nave del malo se abrirá,** momento que debes aprovechar **para darle unos pelotazos.** No pierdas el tiempo y atácale hasta dar con sus **huesos metálicos en el desgüace.**

LOS PROTAGONISTAS

GEORGE

Papá donde los haya, este dicharachero personaje con estampa de despiste se las ve y se las desea para sacar adelante las increíbles misiones que le proponen. En esta aventura, le bastarán unas cuantas cajas que encontrará desperdigadas por el escenario y unas cuantas pelotas arrojadizas que le prestará Elroy para desempeñar su papel a las mil maravillas.

ELROY

Es el más peque de la familia y el más activo y vivaracho de todos. Protagoniza el primer nivel y la verdad es que la cosa se le dá de perlas. Serán los genes. El gorrito que lleva a perpetuidad en la cocorota le permite trepar por las paredes y lanzar muchas pelotas.







Si te impresionó el súper arcade de Storm, abre bien los ojos porque lo que vas a leer a continuación te va a dejar sin habla. Sólo para los fans del matamarcianos y para las manos y pads de control más ágiles, presentamos, en exclusiva, la guía de Super Swiv, el arcade de los 90.

Por J.A. Gallego

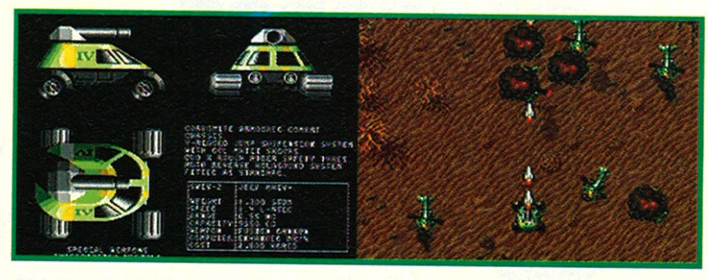
MONSTRUOS DE GUERRA

HELICÓPTERO

Sus **potentes rotores** le dotan de una **velocidad y maniobrabilidad** sorprendentes. Puede desplazarse de un **lado a otro de la pantalla con gran rapidez** ya que no le afectan los obstáculos terrestres. Sin embargo cuenta con **dos grandes desventajas: su débil blindaje y el poder disparar sólamente en una dirección** -hacia arriba-Es la **opción ideal para los principiantes**.



JEEP

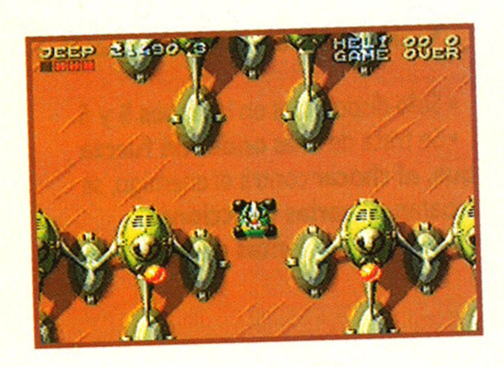


A pesar de su agilidad, el jeep es un **vehículo lento** que se ve excesivamente **perjudicado por los obstáculos terrestres**. Sus ventajas son **un poderoso blindaje y una torreta giratoria que le capacita para disparar en cualquier dirección**.

Es el **vehículo ideal para los expertos** -los que disparan y esquivan- que cuenta con el aliciente de que en determinadas fases **se transforma en lancha o avión**. Muy, muy movidito.

FASES

A continuación hemos dispuesto una serie de **truquitos y consejos** que seguro os resultarán **útiles** a la hora de afrontar este **difícil arcade**.



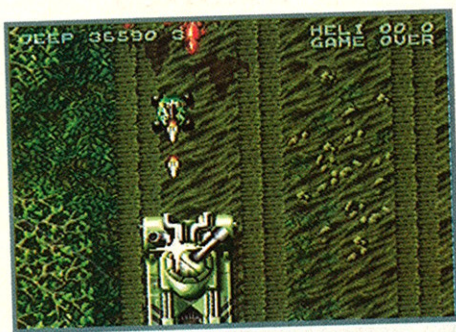
Fase 1:

• Un **recorrido sencillo,** útil para familiarizarte con el manejo de tu nave.

• **Destruye los trenes** a su paso y obtendrás **estrellas de bonus**.

• Nada más empezar ve a la derecha y encontrarás una **cápsula** llena de **armas**.

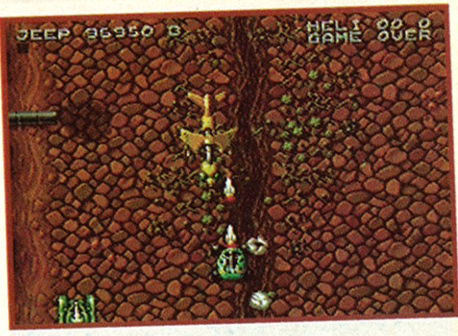




Fase 2:

• Se desarrolla en la selva amazónica.

• No te suicides **atacando de frente a los tanques** gigantes. Su **blindaje frontal** les hace casi indestructibles. **Esquívalos y dispáralos por detrás**. Conseguirás muchos puntos extra.



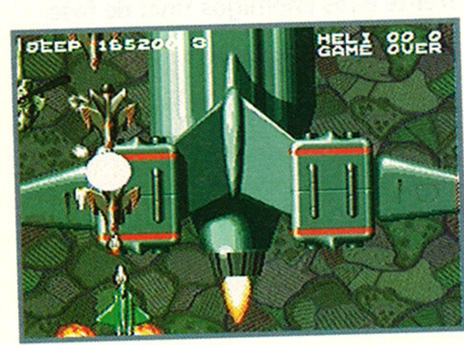


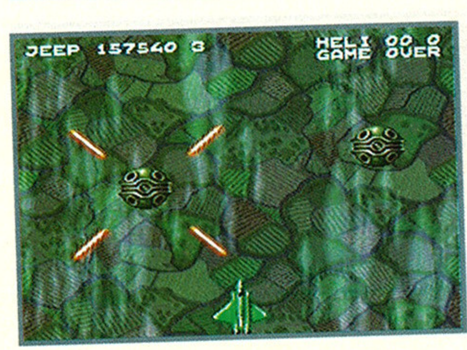
Fase 3:

• Remonta el **cauce del río seco** hasta encontrar la lancha AKYRA.

• No **desperdicies armamento contra los helicópteros** amarillos.

• **Dispara debajo de cada puente**, ya que hay cápsulas repletas de armas.





Fase 4:

• Tras irrumpir en el **aeropuerto,** te harás con un **Jet supersónico**.

• Tus enemigos serán extraños **platillos volantes**, a los que no debes molestarte en disparar: van **protegidos** por un campo de fuerza. **Encáralos de frente** porque disparan en diagonal.



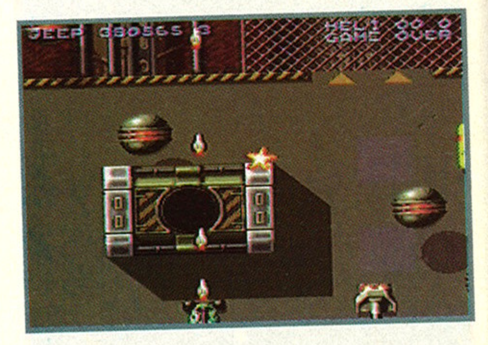


Fase 5:

• Este **terreno volcánico** es una tortura para los amortiguadores del jeep.

• Ten cuidado con **la lava** propia de las erupciones, **es muy peligrosa**.

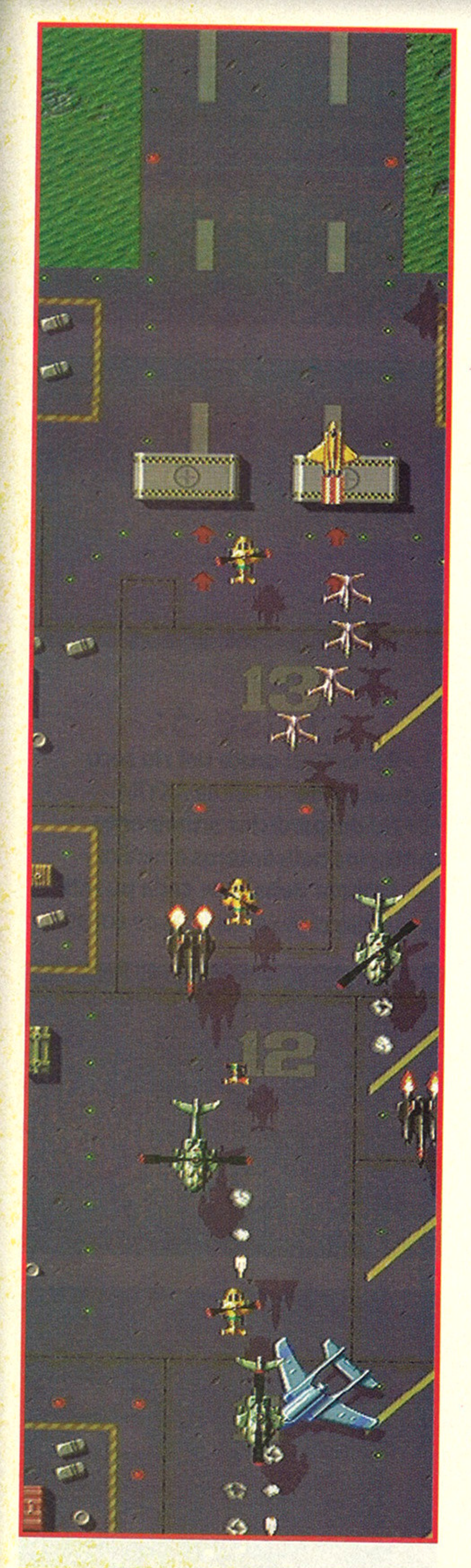
• Dispara contra las **estrellas metálicas**, se transformarán en **estrellas de bonus** dando un respiro al marcador.





Fase 6:

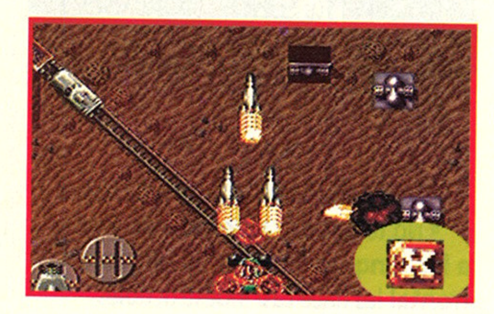
• Mantente en el **centro del camino** para no ser alcanzado por los lanzallamas, y **permanece atento** a las **cápsulas de armas** que tanto abundan por estos lares. **No dejes una sin coger**, dado que el **enemigo que te espera al final** de la fase se las trae.



ARMAS

3 Misiles

• El arma que todos desearíamos tener para enfrentarnos a un enemigo de final de fase. Consiste en **tres poderosos misiles nucleares** capaces de atravesar el blindaje más duro. Es un **desperdicio utilizarlos contra enemigos menores**.



Burbuja de Fuerza

• Al destruir estos **curiosos artefactos surgirá una burbuja laser**. Hazte con ella inmediatamente y **serás invulnerable** durante un breve lapso de tiempo. Si en ese momento **coges otra burbuja, una explosión atronadora conmocionará** la pantalla destruyendo todo lo que allí se encuentre.

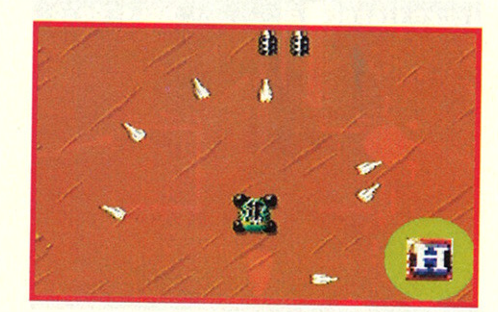


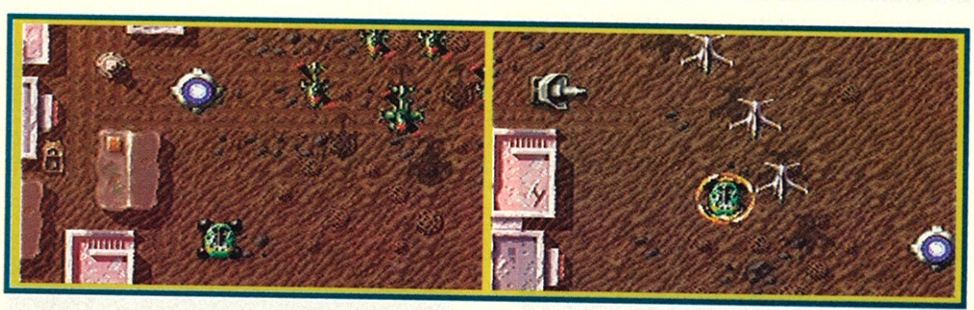
Cargas Iónicas

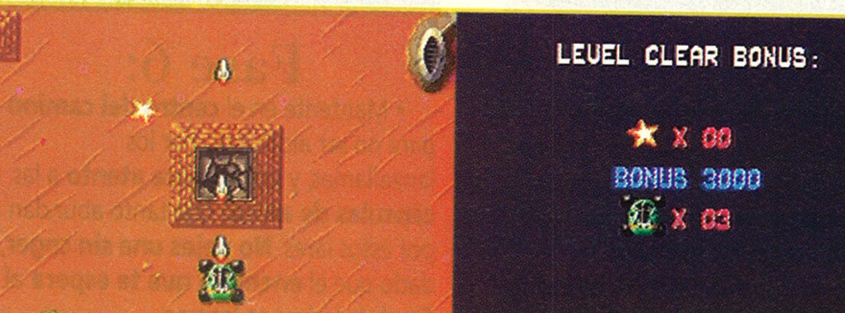
• Solo disponibles en las **fases 5 y 6**.
• Se trata de unas **ondas de fuerza que, al chocar** contra el enemigo, se separan en **varias direcciones**.
• **Demasiado lentas e imprecisas.**

Cohete Teledirigido

• Varios millones de pequeños misiles que se **dirigirán directos contra los enemigos que nos acosen**. Ideal en situaciones comprometidas, su **escasa potencia lo incapacita para hacer frente a los enemigos final de fase**.

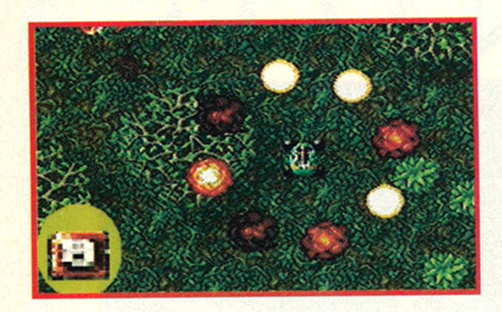






Estrellas

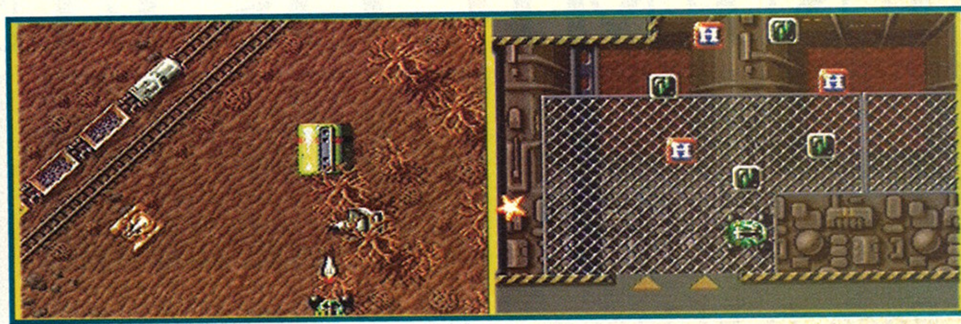
• Se **encuentran desperdigadas** por la pantalla o **surgen al destruir** determinados enemigos. Coge todas las que puedas porque te **proporcionarán numerosos puntos**.
• **Recuerda que obtendrás una vida extra por cada 100.000 puntos.**



Barrera de Fuego

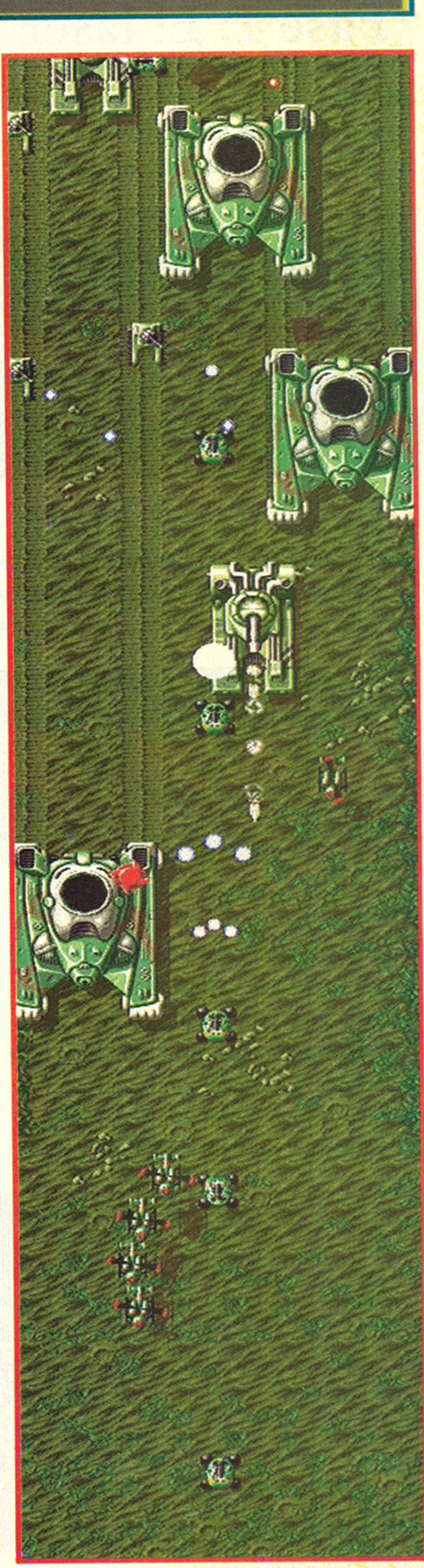
• Se trata de un **círculo de fuego** que nos rodea **destruyendo** todo lo que se enfrente a nosotros.

• Es un arma que provoca **incontables bajas en el ejército rival**, pero que, desgraciadamente, **sólo dura unos segundos**.



Cápsulas

• Son la madre de todas las batallas o, lo que es lo mismo, **la madre de todas las armas**. Tienen forma de **cuadradito y esconden en su interior letras e iconos** que significan poder y gloria. Que no se te escape ni una. **Pueden serte muy útiles y salvarte de la quema...**

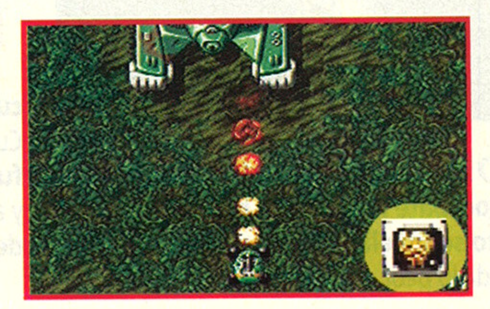




Laser

• Es un **arma lenta** pero de gran penetración que **cuenta con un alcance ilimitado** y devastador.

• Su **gran poder destructivo** la hace **ideal para enemigos de final de fase duros de corroer.**



Lanzallamas

• Un arma de **impresionante poder destructivo** que **calcina en pocos segundos** todo lo que toca.

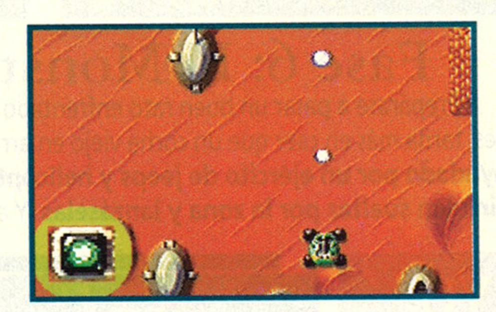
• Desgraciadamente tiene un **alcance muy corto**, lo que la **invalida para combatir** a cierto tipo de enemigos.



Misiles

• Es el **arma por defecto** y, en consecuencia, la más simple. Posee una dosis **aceptable de rapidez y potencia**.

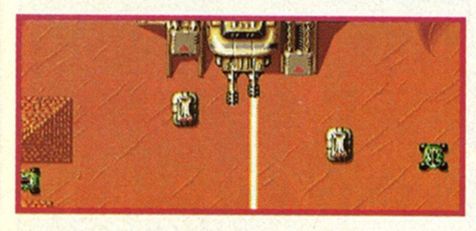
• Es **apta**, no cabe otro remedio, para **cualquier tipo de enemigo**. Pero necesitarás muchos impactos



Partículas de Plasma

• Sorprendentemente **veloces** y de un alcance **ilimitado**, estas partículas serían el **arma ideal** para enfrentarse a los enemigos de final de fase de no ser **por su escaso poder destructivo**.

ENEMIGOS FINALES



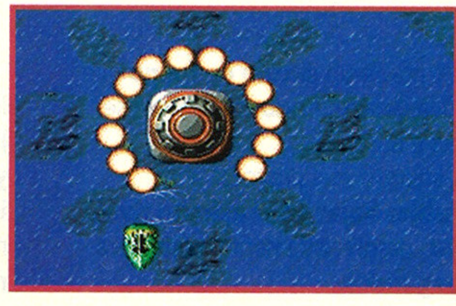
Fase 1: El laser

• **Punto vulnerable**: sus **puertas laterales**. Debes aprovechar el momento en que salen unos pequeños vehículos en forma de oruga para soltar el arsenal.

Fase 2: Triángulo

• **Punto vulnerable:** Tres **torretas cubiertas** por un cristal indestructible. Sólo cuando se abra este cristal, podrás acabar con esta fortaleza andante.



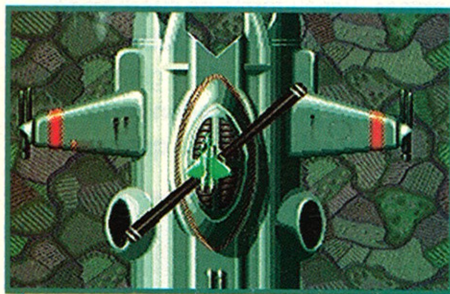


Fase 3: La Fortaleza

• Encárgate primero de los **cuatro cubos exteriores y luego del central**. Cuando el enemigo lance su **círculo de fuerza**, busca rápido la abertura que deja y aprovecha para **introducirte en su defensa** y, desde allí, seguir atacando.

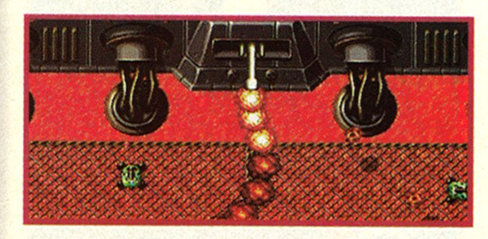
• Ojo a la **lancha**, es difícil de manejar.





Fase 4: El Helicóptero Fantasma

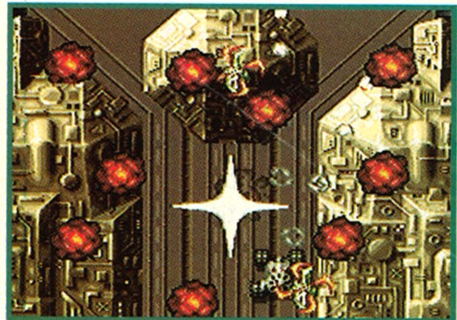
• Destruye primero los **ojuelos laterales y ocúpate luego de la hélice**. La mejor forma de evitar que te alcance es **situarte justo sobre ella**. Cuando veas las explosiones no cantes victoria, pues aún te queda lo peor. ¡Aguanta!



Fase 5: El Diablo

• **Punto vulnerable: la abertura por la que circula su cañón**. Dispárale al centro y ten en cuenta tres cosas:

Cuidado con la llama: no dejes que te alcance. Cuidado con las rocas volcánicas: no dejes que te toquen. Cuidado con la lava: no te caigas.



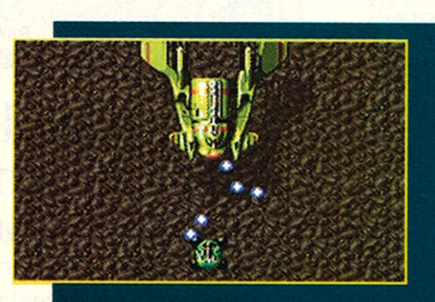
Fase 6: El Monstruo de Metal

• Prepárate a pasar un buen rato enfrentado a este bicharraco, pues ahí donde lo ves, tarda más en caer que un coche viejo en arrancar. Para colmo de males **está ayudado por un ejército de jeeps y helicópteros**. Recoge las **bombas que circulan sueltas por la zona y lanzáselas**. Y ante todo, ten mucha paciencia.

TRUCO DEFINITIVO

Y si, pese a todo lo que te hemos contado, aún encuentras dificultades para completar este genial arcade, aquí va un **truquito que te permitirá acceder al nivel que tú desees**:

Pausa la partida y, mientras mantienes pulsado «L» y «R», haz lo siguiente: Para acceder al nivel uno pulsa «arriba», para el dos, «derecha», para el tres, «abajo», para el cuatro, «izquierda» y para el cinco, «Select».



LADRÓN

• Estupendo, una cápsula rebosante de armamento. Pero, cuando te dispones a cogerla, este **pintoresco cacharro se la lleva volando**. ¿Tendrá cara? Dale su merecido con una **buena dosis de plomo**, y las armas volverán a ser tuyas. **Aparece en todas las fases.**







NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA

Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

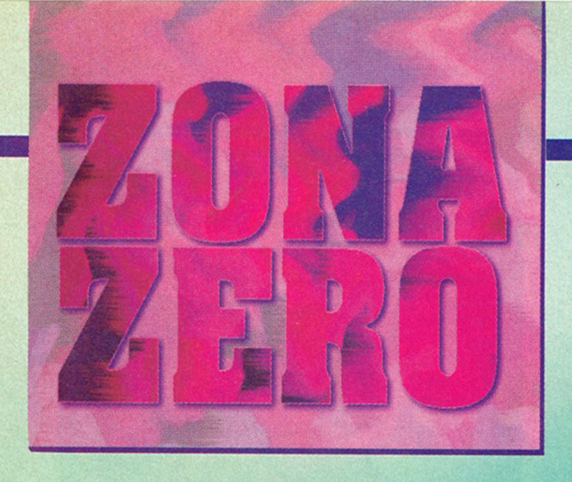


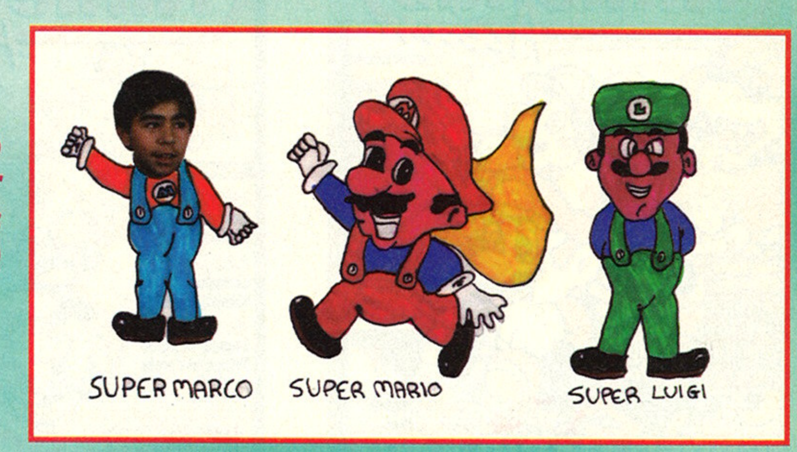




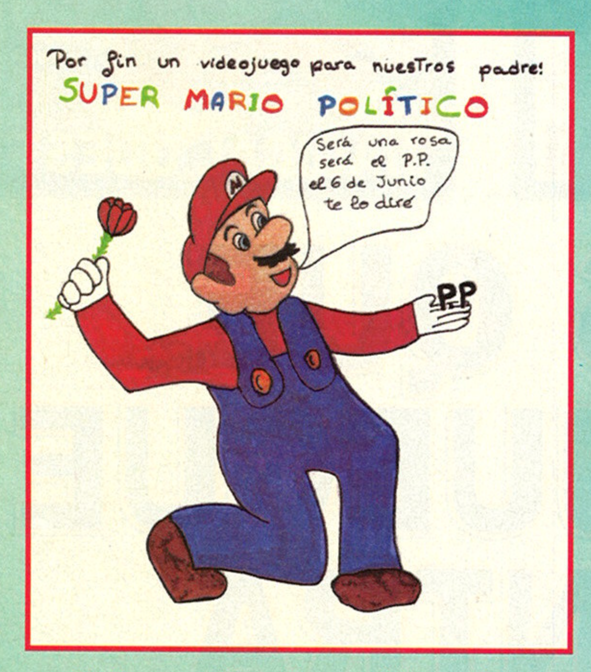
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

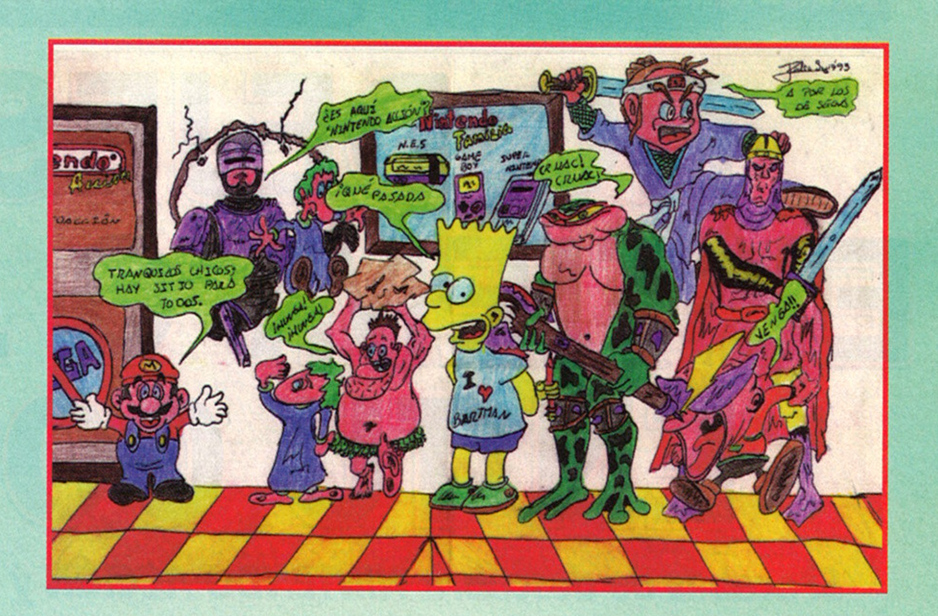




Marco Palomar Manzanares (MADRID)



Paloma Martínez Almodóvar (MADRID)



Pedro José Roidal Nicolás (MURCIA)



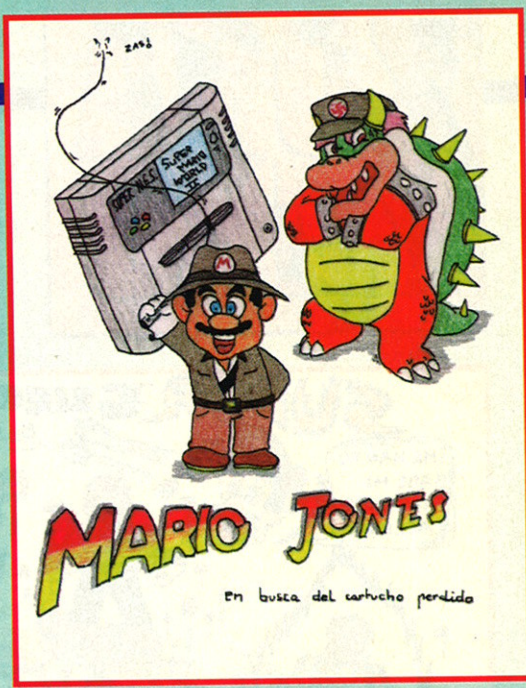
Fco. Javier Campos López (ZARAGOZA)

Miguel Ángel Ribera (BARCELONA)

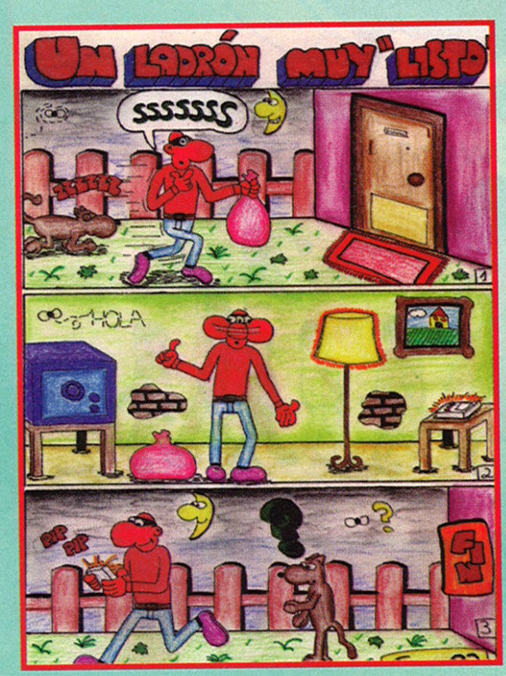




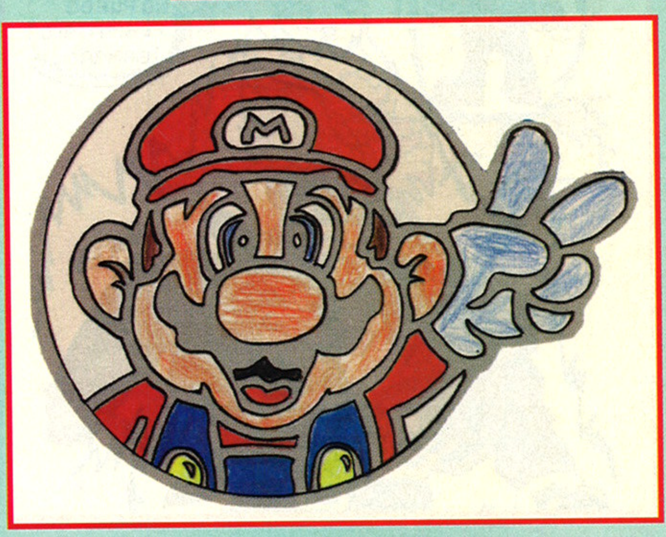
Asier Murciego Alonso (GUIPÚZCOA)



Rubén Martín Cano (BARCELONA)



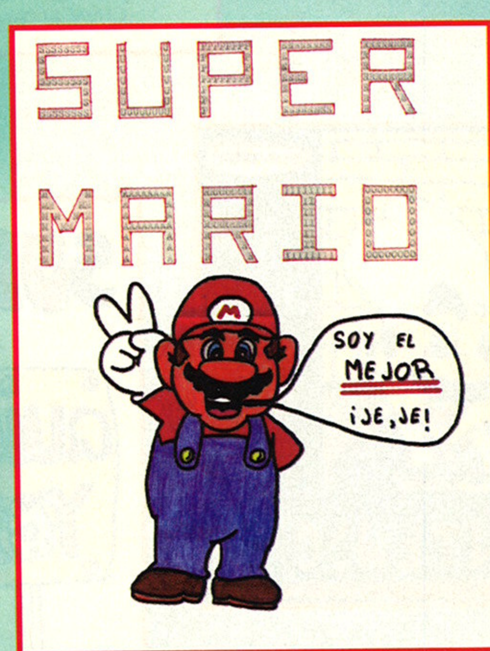
Eduardo Pañeda Murillas (VIZCAYA)

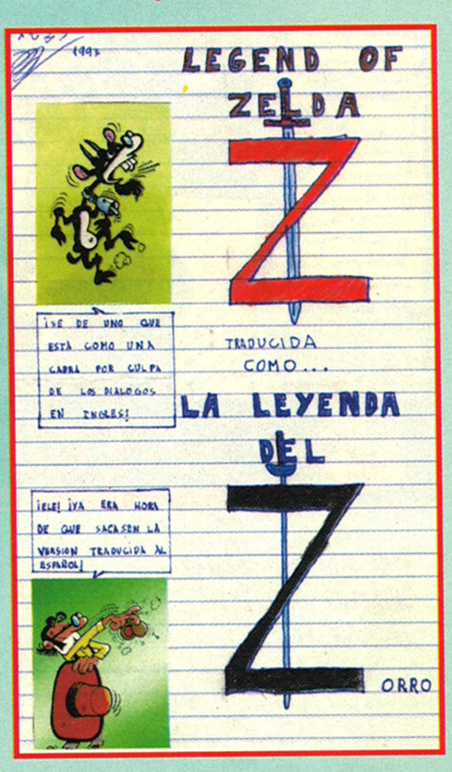


Carlos Asenjo Simón (VALLADOLID)

Tomás Zapata Poblete (CIUDAD REAL)

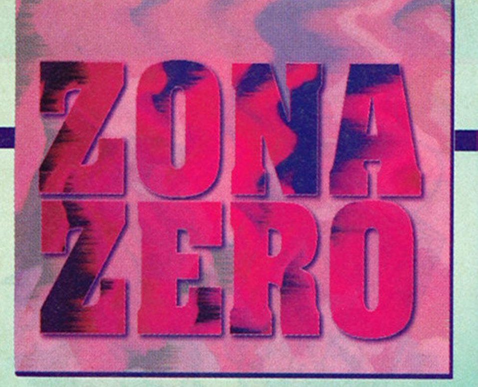




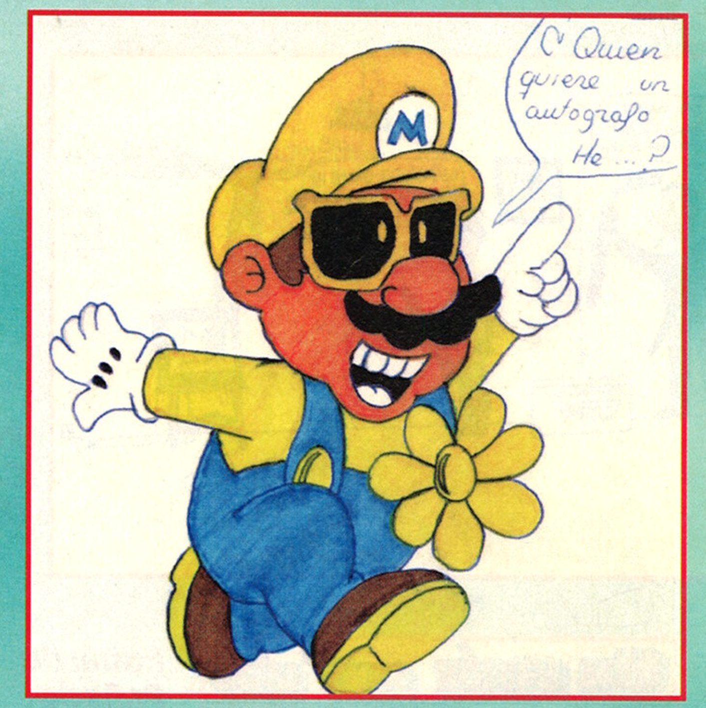


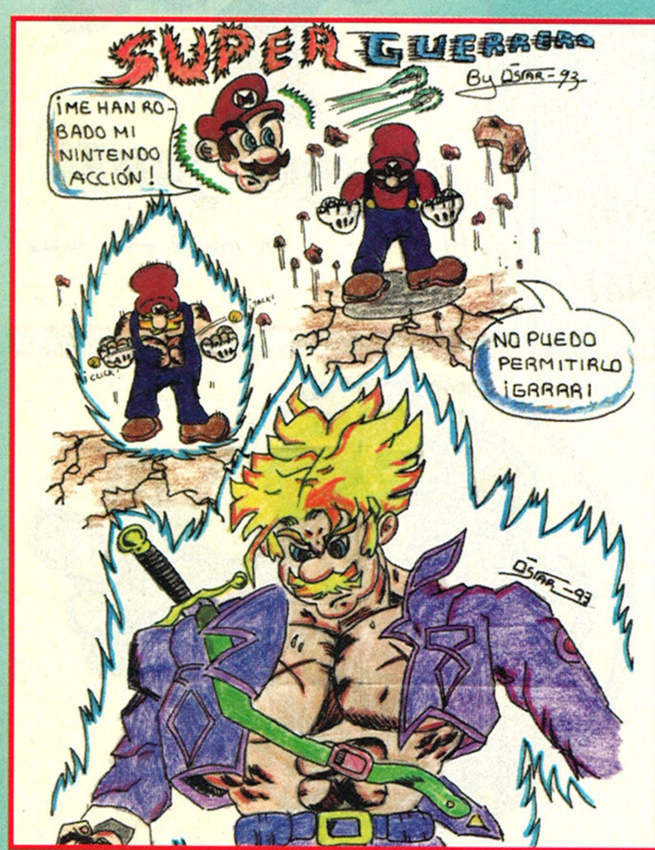
Sarai Galindo González (LEÓN)

Javier Hernández Bódar (BARCELONA)



Rubén García Ruiz
(ÁLAVA)





Oscar García Muñoz
(PONTEVEDRA)



José Alonso Ríos Sánchez
(HUELVA)



Eduardo Sanz Sancristóbal
(MADRID)



Isabel Bancalero Rivas
(SEVILLA)







Iván Ibáñez Ruiz (BARCELONA)

Alfonso López Vigo (LUGO)

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.
Y recuerda que debes enviar tu carta a:
HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre:
ZONA ZERO.

RECORDMANÍA

Agradecemos que nos hayáis enviado un buen montón de fotos con vuestros records, aunque la "dudosa" calidad de algunas de ellas nos ha impedido su publicación. Pero que no cunda el pánico, no os cortéis y seguid enviándonos vuestros records más impresionantes.



DAVID CRUZ NAVARRO (ALMERÍA)
Ha encontrado todos los mundos secretos de Marioland II, incluido el de la estrella.



HANEL RAMÍREZ FAINES (GERONA)
Terminó "Final Fight" con Cody.

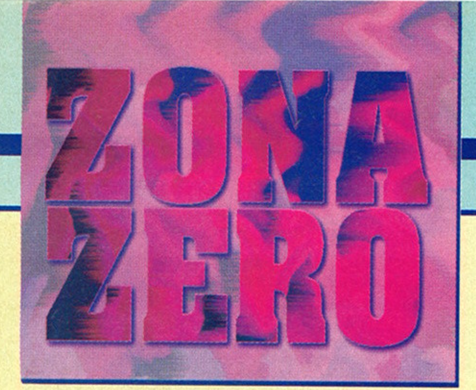




RAFAEL LORA HERRERA (SEVILLA)
Acabó "Duck Tales"



LUCIANO GIUDICESSI URETA (BARCELONA)
Completó los 96 mundos de Super Mario World.



A VECES LLEGAN CARTAS...

MORALISTAS

Y a seguir jugando, que no es tan malo como dicen. Yo sí juego no fumo, ni hago otras cosas malas para la salud. Además hacer deporte, acabas con los dedos...

M.A. RUIZ (ZARAGOZA)

HAMBRIENTAS

AÍDA Y RUBÉN NOUCO (VIGO)

Me tengo que despedir, porque mi madre nos llama para cenar.

MISTERIOSAS

JUAN BENÍTEZ ¿JAPÓN?

Juan Benitez FX
C/ Super Nintendo, 16
16016 Gameboylandia provincia del Modo-7
JAPON.

COMILONAS

El otro día metí a José Carlos un goool por la escuadra mientras me comía un bocata. Bueno periquín, mi pie derecho

CHOSKAR SANTOS (LA CELSA)

AMBICIOSAS

Todos los días de mi vida he soñado con que algún dibujo de los míos salga en vuestra revista, ¡y tener mucho dinero!.

ROBERTO VELARDE (MÓSTOLES)

CURIOSAS

CAROLINA ROCA (ZARAGOZA)

¿Sabes que mi padre es igualito a Mario?

DESAFORTUNADAS

LORENA GARCÍA (GUIPÚZCOA)

mandado una revista, pero que le vamos a hacer. Me gustaría que mi carta no me la pusierais en lode A VECES LLEGAN CARTAS..., por favor. Sin más de despide vuestra forofa contlera:

AHORRADORAS

FRANCISCO ROJAS (CÓRDOBA)

que Leo vuestra revista porque se la compra mi ~~[illegible]~~ hermano mayor

ILUSAS

ANDRÉS MEDINA (MADRID)

No tengo más que contaros, así que me despido prometiéndos escribir otra vez y esperando vuestras rápidas respuestas.

ENCANTADORAS

SOY PENSIONISTA, Y ESTA ES MI DISTRACION FAVORITA

MANUEL ACEITUNO (BARCELONA)

MAIL VxC
VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49



MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25



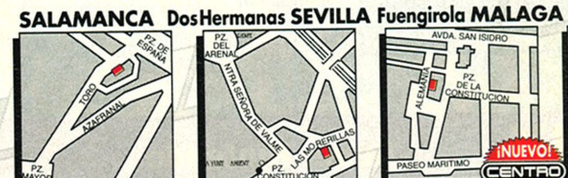
MADRID — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79



BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10



ZARAGOZA — CEN. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCALI 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71



SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81



Dos Hermanas SEVILLA — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64



Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5 — ¡NUEVO! CENTRO

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47 — ¡NUEVO! CENTRO

Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO. POSTERIOR.SECTOR PUEBLOS. — ¡NUEVO! CENTRO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

¡NUEVO PACK!

31.900 CON LOS JUEGOS STAR WAR Y MARIO WORLD



CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PADDINA-1	2.990
SN PROPAD (transparente)	3.390
SUPER CONTROL PAD	6.990
SCOPE POUCH	5.995

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	9490
ANOTHER WORLD	10490
BEST OF THE BEST	9990
BLAZING SKIES	9490
CHESS MASTER	8990
DARIUS TWIN	9900
DESERT STRIKE	9590
DRAGON LAIR	9990
EARTH DEFENSE FORCE	9900
EURO FOOTBALL	8990
F ZERO	6990
F1 EXHAUT HEAT	10990
FINAL FLIGHT	9990
G. FOREMAN BOXING	10990
GODS	9990
HYPER ZONE	7900
JOE & MAC	9990
KICK OFF	9990
KING OF THE MONSTER	10990
LEMMINGS	9900
NHLP HOCKEY	9990
PGA TOUR GOLF	9590
PILOTWINGS	8490
POPOULUS	9990
PRINCE OF PERSIA	9990
RIVAL TURF	9900
SIMPSON KRUSTY FUN H	9490
SONIC BLASTMAN	9900
SPANKYS	9900
SPIDERMAN X MEN	9990
SUPER ADVENTURE ISLAND	9990
SUPER AXELAY	9990
SUPER CASTELVANIA	9490
SUPER GHOUL´S & GHOST	8990
SUPER MARIO PAINT	11990
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER PROBOTECTOR	8990
SUPER R-TYPE	6990
SUPER SMASH TV	8990
SUPER SOCCER	7490
SUPERTENNIS	6990
SY VALION	9990
TEST DRIVE 2	10490
TOP GEAR	9900
TORTUGAS IV	9990
U.N. SQUADRON	9990
WHIRLO	9990
ZELDA	7990


MALETIN- 4490


ANGLER- 4525


BARTS NIGHTMARE- 9990

MAGIC SWORD- 10990


MICKEY MOUSE- 12490


ROBOCOP III- 9490


SPIDERMAN/XMEN- 9990


SUPER NINTENDO SCOPE 8990


STARWING- 9490 (NOVEDAD)


OFERTA — STREET FIGHTER II- 9990


SUPER MARIO KART- 8490

SUPER PARODIUS- 9990

SUPER SWIV- 8990 (NOVEDAD)

GAMEBOY




GAMEBOY **7.990**

13.990 GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND

10.990 GAMEBOY + TETRIS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	5490
ADVENTURE ISLAD	3900
ALIEN 3	4990
BART VS JUGGERNUTS	4990
BATMAN RETURNS	3900
BATTLETOADS	5490
BLADES OF STEEL	4490
BLUE BROTHERS	4990
BOMB JACK	4990
BUGS BUNNY	4990
CASTELIAN	3900
CASTELVANIA II	4990
DIG DUG	4990
DOUBLE DRAGON 2	4990
DOUBLE DRAGON 3	4990
DR. FRANKEN	4490
DRAGON LAIR	4990
DUCK TALES	4990
FERRARI GRAND PRIX	4990
HOOK	5490
KIRBY´S DRCAM LAND	3890
LEMMINGS	4990
MARIO & JOSHI	4490
MEGA MAN 2	4490
MICKEY	5490
NBA 2	5400
NEMESIS	4490
NEMESIS 2	5490
NINJA GAIDEN	4900
PHANTON MISSION	5490
PRINCE VALIANT	4990
PROBOTECTOR	4990
ROBIN HOOD	5390
ROBOCOP II	4990
ROGER RABBIT	5490
SNEAKY SNEAKS	5490
SPIDERMAN 2	4990
STAR TRECK	4990
SUPER MARIO LAND	4490
TERMINATOR 2	4490
THE SIMPSONS	5490
TINY TOONS ADVENTURE	4990
TOP GUN	5490
TORTUGAS NINJA 2	5490
TRACK & FIELD	4990
TRACK MEET	4990
TURRICAN	4990
UNIVERSAL SOLDIER	5490
WWF	4990
WWF 2	4990

OFERTAS

BOULDER DASH	2595
DYNA BLASTER	2595
F1 RACER	3395
GARGOYLES	2595
JORDAN US BIRD	2590
KUNG FU MASTER	2595
NAVY SEALS	2990
NBA	2995
PIMBALL	2595
PRINCE OF BOBLETE	2595
R-TYPE	2595
SPIDERMAN	2595

* EXCEPTO OFERTAS


BEST OF THE BEST — P.V.P. – 5490


CRASH DUMMIES — P.V.P. – Consultar


DARKMAN — P.V.P. – 4990


HUDSON HAWK — P.V.P. – 4990

JOE & MAC — P.V.P. – 5490


KRUSTY FUN HOUSE — P.V.P. – 4990



McDONALDLAND — P.V.P. – 4990


PARASOL STAR — P.V.P. – 4990


SUPER MARIO LAND — P.V.P. – 4990

STAR WARS — P.V.P. – 5490

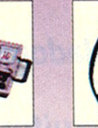
TERMINATOR 2 (Coin op) — P.V.P. – 4990


YOSHI´S COOKIE — P.V.P. – Consultar

GAMEBOY COMPLEMENTOS GAMEBOY



ILUMINACION- 1.950


LUPA- 1.595

ALTAVOCES- 1.895


CARRY CASE- 1.795


PLAY AND CARRY CASE- 2.495

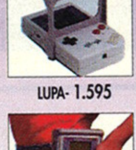
MALETIN ATTACHE- 3.295


BATERIA NUBY- 4.995

ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495

LIGHT BOY- 4.190

LUZ Y LUPA- 3.395


BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995


HOLSTER KONIX- 2.295

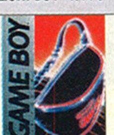

GAME PACK- 1.395


ADAPTADOR COCHE- 1.595

SOLAR BOY- 4.900


HANDY BOY- 5.990

HANDY CARRY- 890


HANDY POWER KIT- 8.790

HIP POUCH- 1.690


LOGIC 3 CARRY- 2.190

Nintendo

¡NUEVO PRECIO!
NINTENDO + 1 MANDO **6.900**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **9.900**



OFERTA ESPECIAL

ADVENTURE ISLAND II	8990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990
BART US THE WORLD	8990
BATMAN RETURNS	3900
BATTLETOADS	8990
BEST OF THE BEST	6490
CAPTAIN PLANET	6990
DOUBLE DRAGON 2	8990
DYNA BLASTER	7100
HAMMERIN HARRY	6990
JOE &MAC	8990
MANIAC MANSION	9990
MARIO & YOSHI	6990
MEGA MAN 2	7990
MEGA MAN 3	7990
NORTH&SOUTH	7500
PANIC RESTAURANT	8990
ROBOCOP	6500
ROCKIN KATS	6990
SHADOW WARRIOR II	7990
SNOW BROTHERS	6990
SOLOMON´S KEY	6990
SUPER MARIO 2	7990
SUPER MARIO 3	8990
TALESPIN	8990
TECMO CUP	6990
TERMINATOR 2	8990
TETRIS	6990
THE FLINSTONES	8990
THE LEYEND OF ZELDA	7990
TRACK & F. IN BARCELONA	6990
TURTLES 2	7990
WRESTLEMANIA	6990
ZELDA 2	8990

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7490
Ultimate Air Combat	7490

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	1800
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

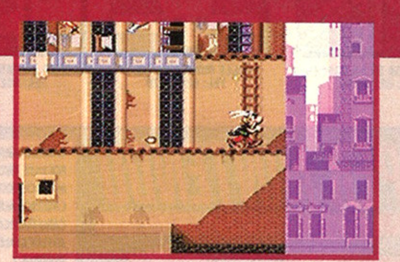


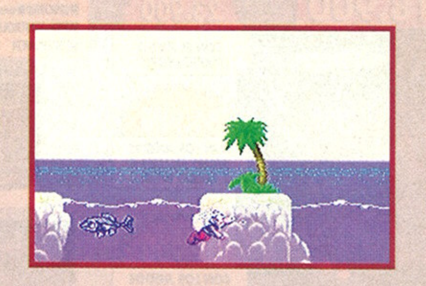
ASTERIX Super Nintendo

Buscando a Obelix desesperadamente

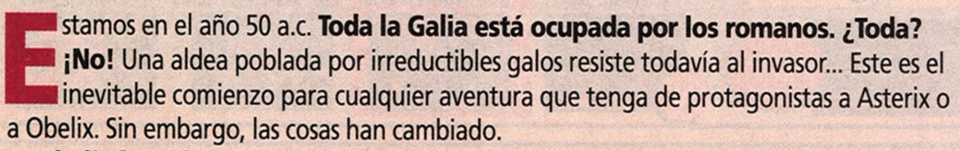


Compañía: Infogrames
Nº de Megas: 8
Tipo de juego: Plataformas
Nº de jugadores: 2
Nº de Fases: 5
Fecha probable de lanzamiento: Inminente









Estamos en el año 50 a.c. **Toda la Galia está ocupada por los romanos. ¿Toda? ¡No!** Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía al invasor... Este es el inevitable comienzo para cualquier aventura que tenga de protagonistas a Asterix o a Obelix. Sin embargo, las cosas han cambiado.

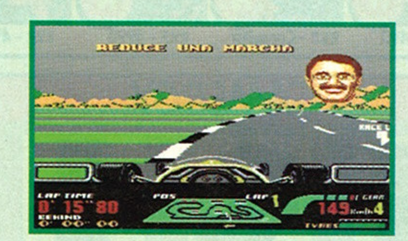
Obelix ha sido secuestrado y el pueblo ha decidido enviar a Asterix en su busca. Cinco alegres y coloristas fases, divididas en 5 interminables subniveles, aguardan al pequeño héroe en una aventura sin igual, que cuenta con unos detalles asombrosos. Pronto, muy pronto, los fans de este gran galo podrán disfrutar de un cartucho del que Goscinny y Uderzo se sentirían orgullosos. Empieza la movida Asterix.

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIPS N.E.S

Fórmula 1 a muchos bits por hora



Compañía: Gremlin
Nº Megas: 2
Tipo de juego: Simulador
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: Todos los circuitos
Fecha probable de lanzamiento: Septiembre







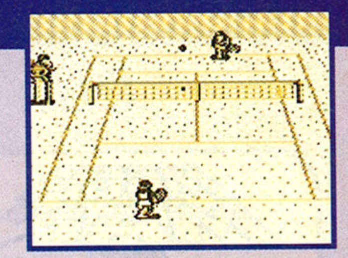
Velocidad, riesgo, acción. Tres características que un buen juego de coches jamás puede pasar por alto. **Nigel Mansell es sinónimo de todo esto y más**, por ello da nombre a un completo cartucho, en versión para 8 bits, que no desmerece en absoluto la imagen que tenemos del maestro británico. **Muchísimos circuitos, un fórmula 1 totalmente manejable a perspectiva frontal y la inestimable colaboración de un experto consejero -Nigel-** que te enseñará la mejor forma de negociar curvas, apurar frenadas...¿Qué más se puede pedir? Pues nada. Sólo que llegue a España cuanto antes, que vuelva Nigel a la Fórmula 1, **y que se acompañe del resto de versiones (Game Boy y 16 bits) que ya están preparadas.**

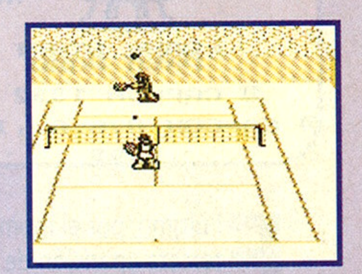
TOP RANK TENNIS Game Boy

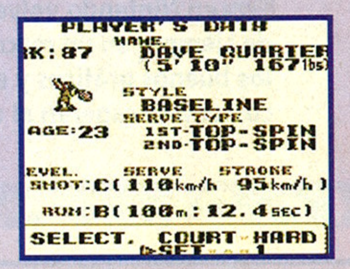
Tenis de altos vuelos



Compañía: Nintendo
Nº Megas: 1
Tipo de juego: Deportivo
Nº Jugadores: 2
Nº Fases: Torneo
Fecha probable de lanzamiento: Otoño







No abundan los juegos de tenis para la portátil de Nintendo. Sólo Mario, que es polifacético, se metió en el mundo de la raqueta «llevadera» hace no sabemos cuánto tiempo. Para **suplir esta carencia de cantidad, que no de calidad, llega hasta nosotros Top Rank Tennis**, un **excepcional cartucho que conjuga una altísima jugabilidad con una adicción impresionante. Rapido, dinámico, totalmente manejable, de mucho ritmo, y una enorme cantidad de opciones** -incluidos los dobles- este jueguecillo te trasladará a las mejores pistas del momento, de la mano de los mejores tenistas del mundo. Cuando los calores del verano sean suplidos por el frescor otoñal, recuerda que **Top Rank Tennis te estará esperando.**

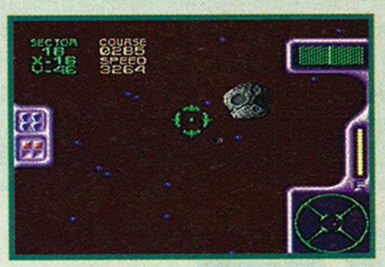
WARPSPEED Super Nintendo

Acción tridimensional



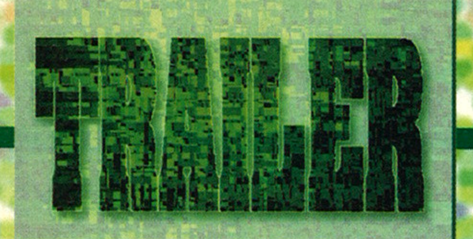
Compañía: Accolade
Nº Megas: 8
Tipo de juego: Simulador
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 7
Fecha probable de lanzamiento: Inminente







La subida de **Starwing** a los primeros puestos de las listas de éxito sigue trayendo cola. La consecuencia más palpable del entusiasmo causado por este juego es que los simuladores se han empezado a poner de moda. De un tiempo a esta parte están llegando nuevos títulos que **recrean las sensaciones producidas por la cabina de pilotaje de una aeronave**. Este es el caso de Warpspeed, **un peculiar simulador con perspectiva tridimensional que intenta seguir los pasos de la suprema creación de Argonaut Software,** sin emplear esta vez el super chip FX. **Cuatro cazas estelares, carreras alienígenas, 16 gigantescas naves enemigas y 7 estupendos cuadrantes para explorar esperan a los fanáticos de la acción en el espacio. Desde ya.**

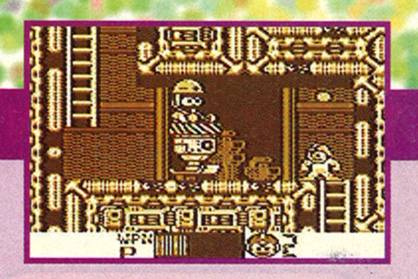


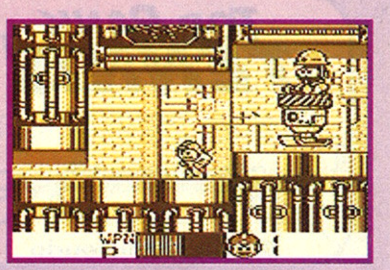
MEGAMAN III Game Boy

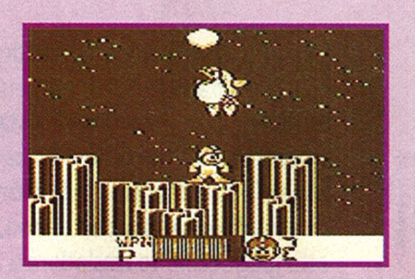
Otra del Doctor Willy



Compañía: Capcom
Nº Megas: 2
Tipo de Juego: Arcade
Nº Jugadores: 1
Nº Fases: 8 enemigos
Fecha probable de lanzamiento: Septiembre





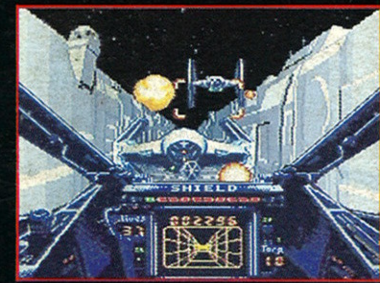


El último, por el momento, de los **megamanes portátiles ya está en camino**. La tercera aparición de un héroe que ya ha **batido todos los records de presencia en Nintendo volverá a enfrentar al hombre metálico y al malvado doctor de siempre en un macro-arcade de plataformas, dominado por las sorpresas, los buenos gráficos y el ingenio. Ocho nuevos enemigos más el truhán de costumbre esperan al chiquitajo más simpático de la galaxia.**

JVC

SUPER STAR WARS







Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

CID FCA!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®